

GURPS®

Quarta Edição

Revisado em 13 de agosto de 2022
atualizações em: <http://t.me/modulobasico>

MASMORRAS FANTÁSTICAS 2

MASMORRAS

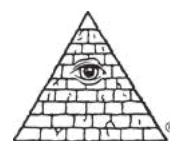


por SEAN PUNCH

Ilustrações por THOMAS BAXA, KENT BURLES,
ED NORTHCOTT, e DAN SMITH

Um Livro de Referência para GURPS da e23

STEVE JACKSON GAMES



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	2	Monstros	9	Contos de Taverna e Livros Mofados	17
SUMÁRIO	2	Combate	10	Armadilhas Diabólicas	19
EXPLORAÇÃO DE MASMORRAS	3	Não Existe “Eu” em “Trabalho em Equipe” (Sem o Qual Não Há Benefício)	11	Encontros Perigosos	20
Sobre o GURPS	3	Depois da Batalha	12	Monstros e Conhecimento do Jogador	20
Preparando-se	3	Saque	13	Regras de Combate	27
Viajando	5	Dando Destino aos Espólios	14	Tesouro	28
Explorando a Masmorra	6	Última Tentativa	15	Além da Masmorra	29
Arrombamento e Invasão	7	DOMINANDO MASMORRAS	16	Fazendo Bom Uso de Todos	30
Armadilhas e Perigos	8	Disposição da Masmorra	16	ÍNDICE	31

INTRODUÇÃO

O termo “masmorra” é usado frequentemente para designar uma aventura simples num ambiente de fantasia. Geralmente, os PdJs andam de aposento em aposento, matando monstros e se apoderando de tesouros [...] Uma “masmorra” também pode ser um edifício, um navio de guerra, uma estação espacial, etc. Se os aventureiros são largados numa área limitada sem nenhum objetivo a não ser o de se apoderar de tudo o que puderem e sair com vida, então se trata de uma “masmorra”.

– GURPS Módulo Básico

Masmorras Fantásticas: *Masmorras* trata do objetivo dos heróis criados usando *Masmorras Fantásticas: Aventureiros*: invadir masmorras! Para os jogadores, ele oferece conselhos práticos sobre como (ab)usar as vantagens e perícias do **Módulo Básico** antes, durante e depois de uma exploração de masmorra. Para o MJ, ele fornece dicas sobre como manter as aventuras de masmorras desafiadoras, porém divertidas.

Como todos os títulos de *Masmorras Fantásticas*, este não é um jogo independente — é um auxílio ao jogo. Ele fornece regras “apressadas” que são (em sua maior parte) compatíveis com o **Módulo Básico**, mas que não exigem que os jogadores pesquisem 576 páginas para encontrá-las. Mais importante, ele aponta ao Mestre quais ata-

lhos e decisões ele deve tomar quando seu único objetivo é uma simples exploração de masmorras.

Os atalhos e regras práticas que se seguem provavelmente não são muito sensatos *fora* de uma masmorra. **GURPS** é genérico, mas esse material não é — ele trata especificamente de adaptar regras genéricas ao ambiente de masmorras fantásticas.

Sobre o Autor

Sean “Dr. Kromm” Punch iniciou sua carreira estudando física das partículas e hoje é o editor da linha **GURPS**. Desde 1995, ele compilou os dois volumes do **GURPS Compendium**, escreveu os livros **GURPS Wizards** e **GURPS Undead**, editou e revisou mais de 20 outros livros de **GURPS** e idealizou as regras por trás de dezenas de outros livros. Mais recentemente, ele criou o **GURPS Módulo Básico, Quarta Edição** com o coautor David Pulver; escreveu **GURPS Poderes** com o coautor Phil Masters e **GURPS Artes Marciais** com o coautor Peter V. Dell’Orto. Sean é um jogador fanático desde 1979. Seus interesses não associados a jogos incluem o cinema, computadores e vinho. Ele vive em Montreal, Quebec com sua esposa, Bonnie. Eles têm dois gatos, Banshee e Zephyra, e um papagaio barulhento, Circe.



Criação do Sistema **GURPS** ■ STEVE JACKSON
Editor da Linha **GURPS** ■ SEAN PUNCH
Gerente da e23 ■ PAUL CHAPMAN
Design de Páginas ■ PHILIP REED e
JUSTIN DE WITT

Editor-Chefe ■ PHILIP REED
Diretor de Arte ■ WILL SCHOONOVER
Produção Artística ■ ALEX FERNANDEZ e
PHILIP REED
Indexador ■ THOMAS WEIGEL
Revisão de Provas ■ WILL SCHOONOVER

Diretor de Marketing ■ PAUL CHAPMAN
Gerente de Vendas ■ ROSS JEPSON
Coordenador de Erratas ■ FADE MANLEY
GURPS FAQ a Cargo de ■
STÉPHANE THÉRIAULT

Testadores: Paul Chapman, Tobias Loehr, e Thomas Weigel

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. *Masmorras Fantásticas 2: Masmorras*, Pyramid, e23, e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. **GURPS Masmorras Fantásticas 2: Masmorras** é copyright © 2007 por Steve Jackson Games Incorporated.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei. Adquirir apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais. Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.

CAPÍTULO UM

EXPLORAÇÃO

DE MASMORRAS

Exploradores como os criados com os modelos em *Masmorras Fantásticas: Aventuroiros* podem ter dezenas de perícias — e as masmorras podem conter *centenas* de desafios. A pergunta que não quer calar, então, é “Quais perícias eu uso para ficar rico sem morrer?” A seguir estão muitas respostas, organizadas por tópico, com as habilidades úteis (e ocasionalmente vantagens ou mágicas) em negrito.

Para o MJ, este é um guia para preparar e lidar com situações comuns em jogos de masmorras fantásticas. Para os jogadores, é um conselho sobre como sobreviver a uma exploração de masmorra. Também é útil, ao escolher as habilidades, comprar equipamentos e explorar o sistema para conseguir mais algumas moedas!

PREPARANDO-SE

O Mestre *pode* simplesmente pedir aos jogadores para criar personagens e comprar equipamentos, e então jogar os PdJs em uma masmorra. Esta seção não se aplica nesse caso. Os munchkins *de verdade* vão querer que seus heróis comecem na cidade, para que possam implorar, pedir emprestado e roubar o equipamento mais útil para a próxima missão gastando o mínimo possível.

Como Comprar Coisas Baratas

Os preços de tabela em *Masmorras Fantásticas: Aventuroiros* são a cotação corrente. Se um PdJ obtém seu equipamento por meio de compra, troca ou herança, normalmente é com o dinheiro inicial, a esses preços. No entanto, existem outras opções (*nenhuma* das quais se aplica a Equipamento Característico).

Abaixo, “item” significa um objeto grande (arma, item mágico, etc.) ou um grupo de coisas pequenas (por exemplo, um traje de armadura ou uma aljava de flechas). O MJ provavelmente deve limitar cada PdJ a três ou quatro jogadas para obter itens — embora os verdadeiros munchkins vão chiar!

Captação: Qualquer PdJ pode tentar *um* teste de **Captação** antes de cada aventura. Um sucesso significa que ele pode pegar \$10 em itens não mágicos de graça. Um sucesso decisivo (sucesso *normal*, para quem possuir **Serendipidade**) resulta em um item mais valioso e útil à escolha do Mestre. Fracassos, mesmo críticos, não são dignos de nota.

Fabricação: Heróis com **Armeiro** podem começar com armas e armaduras *comuns* de sua própria fabricação — qualquer coisa listada no *Módulo Básico*, mas

não espadas de qualidade superior, itens mágicos, etc. Materiais e mão de obra consomem dinheiro inicial equivalente ao custo da lista, mas faça um teste de habilidade: qualquer sucesso reduz o preço em 20%, enquanto qualquer fracasso significa desperdício que soma 10%. Use qualquer especialidade (Blindagem Individual, Armas de Combate Corpo a Corpo ou Armas de Projétil) que seja adequada ao item.

Preparação: Indivíduos com **Alquimia** podem usar as regras de fabricação acima para qualquer produto *químico* ou *poção*, enquanto aqueles com **Venefício** podem usá-las para qualquer *veneno*. Aventuroiros com **Conhecimento das Ervas** podem começar com *preparações naturais* e *poções de cura* (menor, maior ou superior) pela *metade do preço* em caso de sucesso — mas ainda devendo pagar 10% a mais em caso de fracasso. Heróis com **Clericato** recebem água benta com 50% de desconto *sem* um teste.

Sobre GURPS

A Steve Jackson Games está comprometida com o total apoio aos jogadores de **GURPS**. Nosso endereço é SJ Games, PO Box 18957, Austin, TX 78760. Por favor, inclua um envelope selado e auto-endereçado sempre que nos escrever! Também podemos ser contatados pelo e-mail: info@sjgames.com. Os recursos incluem:

Pyramid (www.sjgames.com/pyramid). A nossa revista online inclui novas regras de **GURPS** e artigos relacionados. Também abrange os sistemas *d20*, *Ars Magica*, *BESM*, *Call of Cthulhu* e muitos outros jogos importantes — além de outros lançamentos da Steve Jackson Games como *Illuminati*, *Car Wars*, *Transhuman Space* e mais. Os assinantes da *Pyramid* também têm a oportunidade de participarem dos testes de novos livros do **GURPS**!

Novos suplementos e aventuras. **GURPS** continua a crescer, e ficaremos felizes em informar você sobre as novidades. Para um catálogo atualizado, envie-nos uma carta de tamanho correto ou visite www.warehouse23.com.

e23. Nossa divisão de publicação eletrônica oferece aventuras de **GURPS**, auxílios de jogo e o suporte não está disponível em nenhum outro lugar! Basta acessar e23.sjgames.com.

Errata. Todos cometem erros, incluindo nós — mas nós fazemos o nosso melhor para corrigir os nossos erros. Folhas de erratas atualizadas para todos os lançamentos de **GURPS**, incluindo este livro, estão disponíveis em nosso site — veja abaixo.

Internet. Visite-nos na World Wide Web em www.sjgames.com para erratas, atualizações, perguntas e respostas e muito mais. Para falar sobre **GURPS** com a equipe da SJ Games e outros jogadores, venha para nossos fóruns em forums.sjgames.com. A página da web de **GURPS Masmorras Fantásticas: Masmorras** é www.sjgames.com/gurps/books/dungeonfantasy.

Bibliografias. Muitos de nossos livros têm bibliografias extensas, e elas estão disponíveis online — com links para permitir que você compre os livros que lhe interessam! Vá para a página do livro e procure o link “Bibliography”.

As regras e estatísticas neste livro são especificamente para o **GURPS Módulo Básico, Quarta Edição**. As referências de página que começam com MB referem-se a esse livro, não a este.

Pechinchando: Um PdJ que possua a perícia **Comércio** pode fazer uma Disputa Rápida contra um NH genérico de 15 (os membros da Guilda dos Mercadores são espertos!) para um determinado item. Se ele *vencer*, ele economiza 10%; se *empatar*, paga o preço de tabela; e se ele *perder*, o preço fica 10% mais alto que o normal. Ele pode optar por não pagar um preço inflacionado — mas não conseguirá encontrar aquele equipamento por um preço melhor antes que a aventura comece.

Mercado Negro: Como *alternativa* a pechinchar, um aventureiro pode usar **Manha** para conseguir algo barato no mercado negro. Utilize as mesmas regras, exceto que perder ainda permite a opção de comprar um item legítimo pelo preço de tabela. O problema: uma falha crítica no teste significa que a Guilda dos Ladrões ou a Patrulha da Cidade confisca dinheiro ou equipamento igual a 10% do dinheiro inicial do PdJ!

Furtando Lojas: Um PdJ ousado pode tentar um teste de **Surru-piar** para roubar qualquer objeto que caiba sob uma camisa — a critério do MJ, mas 1,5 kg é um limite justo. Itens caros são vigiados com mais cuidado: penalidade de -1 no teste de habilidade para qualquer coisa acima de \$100, penalidade adicional de -1 sempre que o valor for duplicado (-2 para \$200+, -3 para \$400+ e assim por diante) e -3 adicionais para qualquer coisa rara ou mágica. *Qualquer* fracasso significa que a poderosa Guilda dos Mercadores coloca o ladrão no pelourinho — ele perde todo o seu equipamento! Mesmo um ladrão bem-sucedido deve fazer um teste de **Contrabando** antes de sair da cidade com mercadorias roubadas, e qualquer fracasso resulta nas mesmas consequências.

Conseguindo um Dinheirinho a Mais

Mesmo com os truques acima — especialmente com esses truques, para bandidos fracassados — o dinheiro pode ser curto. As medidas a seguir podem ajudar. Um PdJ pode tentar *cada* uma delas *uma vez* enquanto estiver na cidade antes de cada aventura, ou *uma* delas diariamente enquanto aguarda uma missão (veja *Encontrando uma Missão*, a seguir).

Dragagem e Revirar a Lama: Heróis desesperados podem tentar um teste de **Sobrevivência Urbana** para procurar moedas nas sarjetas. Um sucesso indica que ele achou \$1 vezes a margem de sucesso; um sucesso decisivo significa que ele encontrou um item útil à escolha do MJ. Uma falha crítica significa um caso terrível de infecção de esgoto: penalidade de -1 em todos os atributos e testes de habilidade para a próxima aventura, a menos que o personagem seja alvo de **Curar Doenças**.

Mendigar, Fazer Performances de Rua e Dar Sermões de Rua: Os aventureiros podem implorar, fazer performances de rua ou dar sermões por dinheiro. Mendigos usam **Mendicância**. Artistas de rua podem usar **Dança, Instrumentos Musicais, Atuação, Poesia** ou **Canto** — e aqueles com várias perícias começam com a *melhor* delas, fazem mais um teste de qualquer outra, aplicam +1 para cada sucesso ou -1 para cada fracasso, e então fazem um teste de habilidade do total (se a performance incluir música ou canto, verifique também **Composição Musical**). Pregadores de rua utilizam **Oratória** ou **Teologia**. Um sucesso indica que ele ganhou \$2 vezes a margem de sucesso; um, sucesso decisivo significa que ele ganha um presente útil. Uma falha crítica significa que ele levou uma surra (1d PV) ou que quebraram seu instrumento musical.

Jogatina: Se o PdJ conhece **Jogos de Azar**, ele pode apostar qualquer quantia. Faça uma Disputa Rápida contra um NH genérico de 12 para somas de até \$25. Apostas mais altas atraem tubarões: +1 ao NH adversário cada vez que o valo for duplicado (13 para até \$50, 14 para até \$100 e assim por diante). Se o personagem *vencer*, ele dobra seu dinheiro; se *empatar*, ele fica na mesma; e se ele *perder*, ele perde sua aposta. Um sucesso num teste de **Prestidigitação** permite o uso de trapaça para um bônus de +3, mas *qualquer* fracasso significa que o trapaceiro perde sua aposta e leva uma sova por 1d PV.

Trabalhando a Multidão: Exploradores desonestos podem fazer a festa com **Punga**. Um sucesso rende \$5 vezes a margem de sucesso; um sucesso decisivo significa \$50 vezes a margem! *Qualquer* fracasso significa uma surra (1d PV); falha crítica significa que a justiça foi aplicada na forma de uma mão quebrada (1d meses para curar, salvo uso de magia).

Depreciar Moedas: Membros da mais baixa canalha podem desvalorizar (raspar ou adicionar impurezas) a moeda do Rei. Começa-se com moedas honestas de até \$1.000 e, em seguida, deve-se fazer um teste de **Falsificação de Dinheiro**. Um sucesso aumenta a soma em 10%. Um fracasso significa que moedas foram arruinadas ou que se perdeu metal, custando ao malandro 20% de seu investimento. Uma falha crítica significa que os homens do rei enfiaram sua mão em prata derretida, dando-lhe a desvantagem **Maneta (Uma Mão)**.

Encontrando uma Missão

O MJ não estaria conduzindo um jogo de masmorras fantásticas se ele não tivesse uma aventura em mente — mas ter uma masmorra pronta não significa que os *heróis* saibam disso!

Boatos: O MJ pode permitir a cada PdJ um teste de **Boemia** (para conversa de taverna) e um teste de **Assuntos Atuais** (para já saber de um boato) entre as aventuras. O jogador decide se tentará qualquer um dos testes, mas o MJ faz o teste em segredo. Um sucesso revela a missão — ou se o MJ tiver várias *masmorras* prontas, cada sucesso revela uma aleatoriamente, e os jogadores podem escolher com base em rumores. Um fracasso significa que não descobriram nada. Uma falha crítica leva os jogadores a uma missão com boatos *errados*, como uma caverna cheia de vampiros descrita como “as Cavernas das Fadas”.

Passando de Fome: Se ninguém for bem-sucedido, o MJ pode dizer que “uma semana se passou”, descontar \$150 para bancar os custos de vida de todos e deixá-los tentar novamente. Para evitar esse custo, cada herói pode tentar um teste de **Sobrevivência** (se ele acampar fora da cidade) ou um teste de **Sobrevivência Urbana** (se ele viver como um mendigo). Um fracasso significa que o personagem inicia a eventual aventura com 1d PV a menos.

Fazendo Propaganda: A cada semana, um PdJ pode usar **Propaganda** para anunciar os serviços do grupo. O MJ faz o teste em segredo. Um sucesso resulta em uma aventura à escolha do MJ. Provavelmente será a masmorra que ele planejou desde o começo — mas quem trouxe a missão estará visivelmente desesperado, então o trabalho é claramente *desagradável*. O MJ silenciosamente tornará os monstros e armadilhas mais assustadores. Uma falha crítica *também* significa informações ruins, como acima.

Obtendo Detalhes: Depois de descobrir uma missão, um PdJ pode usar **Pesquisa** para descobrir informações sobre a masmorra. Novamente, o MJ faz o teste em segredo. Um sucesso revela algo útil (por exemplo, “Está cheia de lobisomens!”). Isso permite que heróis com perícias adequadas se preparem de acordo; veja *Explorando Fraquezas* (pág. 10). Um fracasso significa que o personagem não descobriu nada. Uma falha crítica produz informações *falsas*.

Escória e Vilania

A critério do MJ, aventureiros pegos comprando ou vendendo no mercado negro, furtando, trapaceando, batendo carteiras ou depreciando moedas, ou que traíam um patrocinador, podem acabar com Estigma Social (Ficha Criminal). Ladrões podem até mesmo *começar* com isso! O efeito disso em masmorras fantásticas é uma penalidade de -2 em testes para comprar ou vender, pedir esmolas, fazer propaganda para obter missões ou se envolver com futuros patrocinadores. Até a Guilda dos Ladrões hesita em apoiar alguém estúpido o suficiente para ser pego!

Encontrando um Patrocinador

Uma vez que o grupo tenha uma missão, pode ser possível obter *mais* dinheiro para equipamentos encontrando um patrocinador. O grupo deve indicar *um* porta-voz para abordar potenciais patrocinadores. Ele pode tentar **Trato Social** para buscar apoio de mercadores ou nobres, **Manha** para obter o apoio da Guilda dos Ladrões, ou **Escrita** para compor uma proposta acadêmica para a Guilda dos Magos ou um templo. Aplique qualquer bônus de **Carisma**.

Fracasso ou falha crítica significam que não há apoio. Qualquer sucesso dá a cada aventureiro um subsídio de equipamento: no valor de \$100 vezes a margem de sucesso em equipamentos (*não* em dinheiro), mínimo \$100 cada. A pegadinha é que o grupo deve ao patrocinador um saque futuro no valor do *triplo* do subsídio total (um retorno de 200%). O patrocinador pode se contentar com um artefato de significado especial, independentemente de seu valor — o que geralmente significa que vale mais do que o grupo imagina!

VIAJANDO

Uma vez que os heróis tenham equipamentos e uma missão, seu objetivo é chegar à masmorra. Novamente, o MJ pode simplesmente soltá-los no meio da situação; nesse caso, pule as observações a seguir. Mas, tradicionalmente o grupo viaja por áreas selvagens infestadas de monstros enquanto subsiste comendo ratos no espeto.

Chegando Rapidamente

O Mestre deve definir um tempo base de viagem. Ele pode jogar dados, sempre proclamar “40 dias e 40 noites!”, ou fazer outra coisa. Para simplificar, presume que isso leve em conta o nível de carga, o clima e o terreno. O MJ tem liberdade para definir tempos mais longos para grupos sobrecarregados ou condições ruins de viagem (“Desculpem-me, mas a viagem ao Covil da Bruxa do Tempo levará 60 dias, não os 40 habituais.”).

Exploradores devem levar consigo, forragear ou conjurar três refeições por dia de viagem. Quando eles chegarem à masmorra, eles perderão 1 PF por refeição perdida (e 1 PV por PF abaixo de 0!). Esta penalidade de PF durará *por toda a exploração de masmorra*, a menos que o grupo descanse com comida por um dia para cada 3 PF perdidos.

Naturalmente, o MJ vai fazer um teste por dia para um encontro aleatório com bandidos, vombates atroztes, etc. Mais dias significam mais chances de acabar morto!

Dessa forma, é importante minimizar o tempo de viagem. Existem três truques para isso. Para cada um, *qualquer* sucesso reduz em 10% o tempo de viagem, um fracasso adiciona 10% e uma falha crítica adiciona 20%. Os resultados são cumulativos, resultando de -30% a +60% de tempo de viagem. O grupo pode optar por não realizar qualquer um desses testes.

O Caminho Dourado: Se o grupo indicar um guia, ele pode fazer um teste de **Navegação** (-5 se guiando apenas pelas sombras das árvores, -1 com um relógio de sol ou nenhum modificador com uma bússola) para escolher uma rota ideal pelo melhor terreno.

A Favor do Vento: Se o guia tiver **Noção do Clima**, um teste bem-sucedido permite que o grupo caminhe ou veleje com o vento, evitando tempestades... ou o que for. Esse é o clima de *fantasia*!

Marcha Forçada: Se o grupo estiver viajando por terra, todos podem tentar **Caminhada**, **Cavalgar** ou **Esqui**, conforme apropriado, para se mover rapidamente; utilize o *pior* resultado. Na água, um herói pode fazer um teste de **Remo/Vela** para uma embarcação pequena, **Tripulante de Navio** para uma grande, para fazer a viagem em uma boa velocidade.

Forrageamento

Rações são caras e difíceis de carregar em uma masmorra (você precisa trazer o suficiente para fazer a viagem de volta!). Depois da mágica **Criar Alimento**, forragear é a melhor maneira de contornar isso. Apenas um viajante que *conhece* **Pescaria**, **Naturalista** ou **Sobrevivência** — sem valores predefinidos — pode forragear em um mundo com coelhos assassinos e arbustos que devoram homens adultos. O teste deve ser feito uma vez por viagem.

Um sucesso significa que ele precisa de apenas *metade* da comida das rações; por exemplo, 60 em vez de 120 refeições em uma viagem de 40 dias. Um sucesso decisivo significa que ele *não* consome rações ou reduz pela metade as rações gastas por ele e um companheiro.

Dormindo de Armadura

Respondendo uma pergunta antiga: Não, isso não é tão difícil, mesmo na vida real, quando você está acostumado. Munchkins paranoicos *definitivamente* estão acostumados com isso! O Mestre não deve ser “vacilão” e aplicar penalidades terríveis por causa disso. No entanto, um inseto rastejar sob a armadura, mordendo e causando coceira, pode ser divertido.

Um fracasso ainda significa *alguns* dias bons — mas na maior parte serão ruins. Ele precisa de apenas 2/3 dessas rações. Falha crítica significa que ele deve confiar em rações como todos os outros. Isso provavelmente será um desastre: um homem ao ar livre contando com o forrageamento e carregando menos comida estará moribundo depois de uma longa viagem — ou todo o grupo acabará enfraquecido, se forem gentis e compartilharem com ele.

Aventureiros mais sensatos planejam baseando-se em falhas modestas. Aqueles com Excesso de Confiança apostam no sucesso.

Acampamento e Vigilância

Acampar não exige uma perícia específica, mas o grupo deve realizar turnos de guarda. A ordem não importa; quando ocorrer um encontro noturno, o MJ determinará *aleatoriamente* qual vigília ele interrompe, e secretamente fará um teste do que for maior entre **Percepção** ou **Observação** para aquele PdJ. Para monstros sorrateiros, isso se torna uma Disputa Rápida contra Furtividade (provavelmente com NH maior que 18 para homens-leopards, sombras mortas-vivas, etc.).

Se o vigia for bem-sucedido (*uma vitória*, no caso de uma Disputa), o grupo não é surpreendido — embora aqueles que estavam dormindo comecem o combate deitados. Caso contrário, todos estão adormecidos ou atordoados; cada aventureiro deve fazer um teste de IQ por turno, com bônus de +1 por turno após o primeiro e +6 para Reflexos em Combate, e só pode reagir no turno seguinte ao sucesso. Então faça turnos de guarda — eles são gratuitos.

Acampamentos nos Ermos: Se um encontro noturno envolver monstros que caçam pela visão, o Mestre fará uma Disputa Rápida: a Visão dos monstros contra o *maior* NH de **Camuflagem** do grupo, com bônus igual ao número de membros do grupo que conhecem a perícia (sem valores predefinidos!), mas também com uma penalidade igual ao tamanho do grupo. Uma vitória significa que o inimigo gasta tempo suficiente farejando nas redondezas para que qualquer vigia tenha uma *segunda* chance de detectar os monstros, como acima.

Acampamentos em Masmorras: Ao dormir em uma masmorra, camuflagem não funcionará — mas se a sala tiver portas, use as mesmas regras de **Armadilhas** para criar alarmes barulhentos simples. Nesse caso, uma vitória significa que os monstros despertam o grupo; os exploradores não serão surpreendidos. Heróis adormecidos ainda começarão o combate deitados.

Rastreamento

Os aventureiros podem ter que seguir uma trilha para chegar à masmorra — aquela deixada pelo último grupo a morrer lá, rivais que chegaram primeiro, monstros doidos para devorar viajantes, etc. Como a aventura depende dos aventureiros chegando à masmorra, eles *eventualmente* encontrarão a trilha. Deve-se realizar um teste de **Rastreamento** por explorador, com penalidade de -2 para resíduos (gelo, rocha, etc.) ou -4 para gosma (lodo, pântano, etc.), e anote o melhor resultado. Um sucesso permite que o grupo siga a trilha a toda velocidade. Um fracasso ou falha crítica significa que houve perda de tempo procurando por rastros: adicione 10% ou 20%, respectivamente, ao tempo base de viagem.

EXPLORANDO A MASMORRA

Tcharan! O grupo agora está nos portões da Calabouço da Condenação ou dos Túneis do Terror. Hora de ver muitos monstros, matá-los e tomar seus tesouros! Isso funciona melhor com um pouco de premeditação.

Mapeamento

Tradicionalmente, o MJ descreve o que os PdJs veem e os jogadores tentam mapear. Jogadores e MJs devem ler *Mapeamento pelos Jogadores* (pág. MB491) para entender como isso funciona.

Para que os jogadores possam fazer um mapa no mundo real, um membro do grupo deve servir como “mapeador” no mundo do jogo. Ele precisa de tinta, papel e *duas* mãos livres. Ele não pode carregar uma tocha acesa, um escudo, uma arma, etc.

Quando o uso de um mapa (por exemplo, para prever onde um determinado túnel desemboca) leva a resultados sem sentido, os jogadores podem pedir ajuda ao Mestre. Ele fará um teste em segredo de **Cartografia** para o mapeador. Com um sucesso ele explica o que está errado para que os jogadores possam corrigir seu mapa. No caso de um fracasso ele sorri presunçosamente. Em uma falha crítica, ele finge que é um sucesso e *mente!* Mesmo um bom mapa de uma masmorra retorcida e estranha parecerá errado — o MJ nunca deve revelar *isso*.



Fontes de Luz

Em uma masmorra típica, o grupo ficará cego sem fontes de luz. A maioria das luzes requer uma mão, que *não pode* ser usada para combate. Aqueles marcados com * abaixo não exigem o uso das mãos, e é a escolha óbvia para guerreiros que devem carregar sua própria luz.

Uma luz geralmente *elimina* as penalidades de escuridão para combate e visão, para todos, em um semicírculo na frente do portador — que presumivelmente está segurando de forma que *ele* possa enxergar:

Vela, *mágica Luz Contínua* (nível 1)*, *mágica Luz**: 1 metro

Mágica Luz Contínua (nível 2)*, *Frasco de Luz**, *Lamparina*, *Tocha*: 2 metros

Mágica Luz Contínua (nível 3)*: 4 metros

Mágicas como **Brilho** e **Luz Solar** eliminam penalidades em toda a sua área de efeito. Uma das coisas mais úteis que um mago pode fazer quando o combate começa é lançar uma mágica assim!

Para simplificar, suponha que se o grupo tiver qualquer fonte de efeito de área, visão e combate são possíveis com penalidade de -3 até o *triplo* da distância da *melhor* fonte; por exemplo, 6 metros se for uma tocha, 12 metros se for uma magia Luz Solar de 4 metros de raio. Depois disso, o nível do ambiente se aplica: -3 para lamparinas e velas em um templo maligno, -8 para lodo brilhante ou escuridão total para túnel sombrio.

Outras luzes emitem um feixe que elimina as penalidades de escuridão em uma linha de 1 metro de largura, na direção de escolha do portador (apontá-la é uma ação livre a cada turno), para uma distância fixa:

*Lanterna para Elmo**: 5 metros

Lanterna Foca-Facho, *mágica Jato de Luz*: 10 metros

Ordem de Marcha

O grupo deve estabelecer uma ordem de marcha para viajar em fila indiana por passagens estreitas, outra para mover-se de dois em dois ao longo de corredores internos típicos e uma terceira para caminhar três lado a lado em corredores espaçosos. Certifique-se de observar as lacunas (entre os personagens, dos lados, etc.). Geralmente faz sentido

colocar pessoas que conhecem Armadilhas na frente, lutadores com armas longas atrás daqueles com armas curtas e aventureiros com armas de projétil onde eles poderão disparar tiros certos.

O posicionamento dos magos exige consideração cuidadosa. Colocá-los na frente permite que eles detectem perigos sobrenaturais, mas os expõe a perigos físicos, melhor enfrentados por ladrões ágeis e cavaleiros blindados. Colocá-los na retaguarda permite que eles lancem suas mágicas sem serem molestados... a menos que o grupo seja atacado por trás. Eles provavelmente ficarão mais seguros no meio e/ou protegidos por um amigo mais forte.

Quando se torna importante saber quem pode ver por quais

fontes de luz fontes, quem aciona uma armadilha, quem estará na frente (ou atrás!) quando os monstros vierem, etc., o Mestre usará a ordem atual. Se os jogadores quiserem mudar isso, eles devem *avisar o MJ*. Por outro lado... que pena.

Portas Ocultas

Portas Secretas: Portas secretas consistem em coisas como trechos de parede que se abrem, altares que rolam para o lado e la-reiras que entram no chão para revelar portais ocultos — mas apenas quando algum controle, o qual costuma ser difícil encontrar, é manipulado. Encontrá-los sempre exige uma busca ativa; o Mestre faz, em segredo, um teste do que for *maior* entre Visão, **Observação** ou **Armadilhas** baseado em Per para cada personagem que efetuar a busca. Se houver um sucesso, uma porta é revelada, se ela existir; ela pode exigir um teste de **Armadilhas** baseado em IQ para ser aberta. Esses testes *geralmente* têm penalidades acentuadas.

Portas Escondidas: Portas ocultas são portas comuns *atrás* ou *dentro* de outros itens, como tapeçarias e armários. Elas exigem um teste para serem encontradas, como uma porta secreta, mas não para serem abertas. Todavia, o MJ pode esperar que um jogador declare que está olhando por trás da cortina ou qualquer outra coisa — então *preste atenção* quando o Mestre descrever a área!

Reconhecimento

É útil enviar um ladrão ou um batedor à frente da ordem principal de marcha para reconhecimento — especialmente se ele puder correr rápido!

Esgueirando-se: Deve-se fazer um teste de **Furtividade** para se esgueirar à frente. Normalmente, qualquer sucesso servirá — mas se o personagem encontrar uma sentinela, a coisa se torna uma Disputa Rápida contra o que for *melhor* entre a Audição ou a Visão do guarda. Em uma masmorra escura, o personagem *não pode* se esgueirar com uma fonte de luz; ele precisará de uma mágica como **Visão nas Trevas**, **Infravisão** ou **Visão Sonora**.

Obtendo Informações: Encontrar poços, contar orcs, perceber portas e assim por diante não exige nenhum teste. Um teste bem-sucedido de **Observação** revelará detalhes *interessantes*: o poço é recém-cavado, os orcs têm um xamã, a segunda porta parece mais desgastada etc. Ele também determinará a frequência da patrulha e o posicionamento das sentinelas, mas, no caso de sentinelas *ocultas*, isso se torna uma Disputa Rápida contra Furtividade ou Camuflagem. Se o personagem conseguir chegar a 7 metros (×2 com um telescópio, ×2 *por nível* com a mágica **Olhos do Falcão**), ele pode usar a **Leitura Labial** para aprender o que os monstros inteligentes estão dizendo — talvez até uma senha! Detectar armadilhas requer um teste de **Armadilhas**; veja *Armadilhas e Perigos* (pág. 8). Perceber rastros de monstros exige **Rastreamento**.

Perseguição: Para que o personagem siga um monstro até seu covil ou tesouro sem ser notado, é necessária uma *vitória* numa Disputa Rápida de **Perseguição** contra a Visão da criatura. Qualquer outro resultado significa que o personagem é visto e o monstro pode tentar comê-lo. É aqui que entra a parte de “correr rápido” (não subestime a mágica **Apressar!**).

Um mago pode operar **Olho Mágico** ou **Ouvido Mágico** para fazer essas coisas remotamente; os inimigos têm penalidade de -7 para detectar tais efeitos, e *não podem* enxergar **Olho Mágico Invisível** ou **Ouvido Mágico Invisível**. Porém, as mágicas não são um substituto perfeito para o bom e velho reconhecimento — a magia é cansativa, e poucos feiticeiros são hábeis em perceber sentinelas, rastros e armadilhas. Magos experientes preferem auxiliar ladrões e batedores com mágicas como **Esconder**, **Quiétude**, **Invisibilidade** e **Furtividade Mágica**.

Sinalização

Gestos podem comunicar conceitos simples — “seis monstros”, “atacar”, etc. — sem comprometer a furtividade. O jogador escreve o que quer transmitir e entrega o bilhete ao MJ, que faz um teste em segredo. Um sucesso significa que ele conta a todos a mensagem. Um fracasso — ou uma tentativa de relacionar algo complexo (por exemplo, “um cérebro da morte e dois vombates atroz”) — significa que ele não diz nada. Uma falha crítica significa que ele será malvado.

Arremedo (Sons de Animais ou Chamados dos Pássaros) podem emitir um sinal *pré-estabelecido* para avisar o grupo. Ao ar livre, presume-se que a coisa é feita de forma furtiva. Em uma masmorra sem animais ou pássaros, é provável que também avise os monstros. Um fracasso significa simplesmente que os outros não ouvem o chamado da natureza.

Se um membro do grupo detectar perigo e não sinalizar, ou falhar, o Mestre pode fazer um teste em segredo de **Linguagem Corporal** de um aliado. Um sucesso significa que o MJ dá uma dica (“Beto parece ter visto um fantasma.”).

ARROMBAMENTO E INVASÃO

Exploradores muitas vezes se deparam com obstáculos (literalmente, se não tiverem luz adequada) enquanto se esgueiram por corredores e passagens de mapeamento. Alguns devem ser contornados — por uma alma corajosa ou por todo o partido — enquanto outros devem ser removidos.

Acrobacias em Masmorras

Artistas marciais, espadachins e ladrões às vezes utilizam atletismo para alcançar áreas difíceis. Isso permite que eles se posicionem para disponibilizar uma corda ou uma escada portátil e, assim, ajudar amigos menos ágeis. *Todos* esses testes têm uma penalidade igual ao nível de Carga.

Equilibrar-se: É necessário um teste de **Acrobacia** para atravessar algo *estrito*, com penalidade de -2 se estiver esticado ou rígido (uma saliência ou trilho) ou -5 se estiver frouxo (uma corda comum). Uma vara ajuda no equilíbrio — bônus de +2 para um bastão ou uma vara de 2 m, +3 para uma vara de 3 m. Um fracasso significa uma queda, mas permite um teste de DX para se agarrar a algo e tentar se puxar de volta. Uma falha crítica (ou fracasso num teste de DX para se segurar) derruba o personagem nas profundezas. Quem possuir **Equilíbrio Perfeito** não *precisa* fazer o teste!

“... Com Espigões”

As tarefas de exploração de masmorras discutidas aqui tomam a forma de uma versão básica e simplificada de cada situação ou perigo. O MJ pode avaliar penalidades para versões mais complicadas. Uma maneira prática de pensar sobre isso é assim: para cada qualificador desagradável adicionado, o teste sofre uma penalidade adicional de -1. Por exemplo, equilibrar-se em uma borda escorregadia, retorcida e obscurecida pela fumaça tem uma penalidade adicional de -3. Isso permite que o MJ “aumente” as ameaças para desafiar até mesmo aventureiros experientes.

Escalada: A maioria das escaladas em masmorras exigem um teste de **Escalada**, sem modificador para uma inclinação íngreme, penalidade de -2 para uma corda sem apoio, ou -3 para uma parede vertical (*sem* penalidade com espigões de escalada). Um fracasso significa uma queda da metade para cima; falha crítica significa uma queda do topo.

Mergulho: Um teste de **Acrobacia** com penalidade de -4 permite que o personagem mergulhe por uma abertura estreita — sob um pêndulo, entre dois objetos maiores, etc. Um fracasso significa que ele acaba preso no meio do caminho, o que pode doer! Falha crítica resulta em 1d-3 PV de lesão (RD *não* protege).

Salto: Se um obstáculo for pequeno o suficiente para qualquer um transpor, o MJ deve permitir que as pessoas o façam a partir de um teste de DX. Se o objeto for *largo*, isso exige um especialista com a perícia **Salto**, que pode correr e pular até NH/2 metros. Em ambos os casos, um sucesso faz com que o personagem atravesse de uma só vez. Um fracasso permite um teste de DX para se agarrar ao lado mais distante (o que não adianta no caso de um perigo *raso*) para então tentar se puxar para cima. Em uma falha crítica — ou fracasso comum no último teste de DX — o personagem cai direto.

Ajudar um Companheiro: Um amigo pode impulsionar o personagem para alcançar uma área alta. Esse amigo faz um teste de ST enquanto o personagem, um teste de **Acrobacia** com penalidade de -2. Se ambos forem bem-sucedidos, o personagem pode alcançar qualquer coisa até a soma das alturas dos dois personagens e, então, tentar *se puxar* para cima. Em um fracasso de qualquer um dos dois, o personagem pode tentar novamente, mas o amigo deve pagar 1 PF por tentativa repetida. Em qualquer falha crítica, os dois personagens levam um tombo e cada um sofre 1d-3 PV de lesão (a RD *não* protege).

Puxar-se para Cima: Deve-se fazer um teste de **Escalada** baseado em ST para subir em qualquer coisa que o personagem possa alcançar: sua altura mais 1 m. Em um fracasso, o personagem fica pendurado e pode tentar novamente, pagando 1 PF para cada tentativa repetida. Uma falha crítica significa um braço distendido (incapacitado por 30 minutos) e uma queda — o que é *ruim*, se ele estiver tentando se recuperar de outra acrobacia que tenha falhado.

Escalada "Ninja": Se dois obstáculos estiverem a menos de alguns metros um do outro, o personagem pode correr em direção a um e "quicar" de um para outro obter mais altura antes de alcançar a borda superior para, em seguida, puxar-se para cima. Deve-se utilizar o que for melhor entre **Acrobacia** ou **Salto**, com penalidade de -4 para ganhar Deslocamento Básico/4 metros ou -6 para ganhar Deslocamento Básico/2 metros (arredondado para cima). Um fracasso significa uma queda daquela altura; já uma falha crítica significa dano máximo de queda!

Derrapagem: Para cruzar gelo ou similar, deve-se fazer um teste de DX ou **Esqui** baseado em DX com a penalidade de combate de piso ruim — geralmente -2. Com um fracasso o personagem cai; é necessário um teste DX-4 para ele se levantar antes que possa tentar novamente (é nesse momento que as doninhas de gelo atacam). Uma falha crítica adiciona 1d-3 PV de lesão (a RD não protege) a um membro aleatório.

Espremer-se: Deve-se fazer um teste de **Fuga** para se espremer por uma fenda estreita. No caso de um sucesso ele chega ao outro lado. Se houver um fracasso ele *não vai* caber e não poderá tentar novamente. Num falha crítica o personagem fica preso e deve ser resgatado.

Balançar-se: Se o PdJ puder prender uma linha a uma âncora suspensa (lançando um arpêu, subindo e o amarrando etc.), ele poderá se balançar por cima de um perigo. Independentemente do comprimento real da corda, o comprimento *efetivo* não pode exceder a distância da âncora ao solo. É possível se balançar até 3/4 desse comprimento de uma corda vertical, ou 1,5 vezes esse comprimento se começar a 45° da vertical. É necessário um teste de **Acrobacia** com a penalidade de distância adequada (pág. MB550). Se houver um fracasso, é possível tentar novamente. Numa falha crítica, ele cairá no perigo!

Atravessando Perigos

Em todos os casos acima, se um membro do grupo ultrapassar o obstáculo, ele pode coordenar com alguém do outro lado para colocar uma escada (não é necessário teste) ou uma linha (teste de **Arremesso** para *jogar* uma linha, mas não para carregá-la) para que os outros possam se juntar a ele com segurança, desde que o grupo *tenha* uma corda, escada, etc., longa o suficiente para esse fim! Uma vez que os preparativos terminem, as pessoas podem ser içadas — ou pode atravessar usando apoios para as mãos, ou engatinhando — uma de cada vez. Isso não exige nenhum teste — ou então um teste de DX, se o MJ estiver se sentindo malvado (provavelmente DX+5, a menos que ele queira *ser* muito malvado).

Perigos Aquáticos: É possível atravessar um corpo d'água a nado — basta um teste de **Natação**, com as consequências tradicionais para o fracasso (pág. MB355). A maioria dos corpos d'água em masmorras tem Coisas Que Mordem, e, nesse caso, o PdJ fica limitado a Deslocamento Aquático (Deslocamento Básico/5), enquanto suas perícias de combate não podem exceder seu NH em Natação baseado na DX.

Arrombando Fechaduras

Fechaduras confiáveis são ou anacrônicas ou caras em um cenário "medieval", mas portões em masmorras fantásticas geralmente estão trancados. (Em algum lugar, gnomos artesãos estão ficando ricos vendendo fechaduras para goblins burros.) Arrombá-los exige um teste de **Arrombamento**, com penalidade de -5 se o personagem utilizar uma faca ou ferramenta grosseira similar, sem modificador para gazuas adequadas, ou +1 ou +2 para ferramentas de qualidade boa ou superior, mais algo entre +5 e -5 para fechaduras desde baratas até superiores. Tradicionalmente, em masmorras fantásticas, arrombar fechaduras é uma tarefa física complicada, então esse teste de habilidade é baseado em DX e recebe bônus de **Destreza Manual Elevada**. Fechaduras *quebra-cabeça* ainda exigem testes baseados em IQ.

Avançando na Marra

Exploradores não precisam destrancar ou contornar portas e outras barreiras. Eles podem *atravessar* muitos obstáculos na marra! A desvantagem disso é que torna a furtividade impossível — *cada* tentativa de realizar as tarefas abaixo tem chance de ser ouvida.

Golpear: O PdJ pode destruir uma porta ou um baú com uma arma que cause dano por contusão ou por corte. Não é necessário se preocupar com jogadas de ataque! Realiza-se a avaliação de dano com bônus de +2, ou +1 por dado, para Ataque Total (Forte) — com bônus *adicional* de +1 por dado com **Entrada Forçada** a DX+1, ou +2 por dado a DX+2. O Mestre vai subtrair a RD e multiplicar por 1,5 se o personagem usou um ataque por corte e reduzir os PV do alvo até que ele quebre. *Espadas* não se agradam desse tipo de abuso, e têm uma chance, em 1d, de 3 em 6 (2 em 6 se for de qualidade superior, 1 em 6 se de altíssima qualidade) de entortar: o que significa penalidade de -1 aos testes de habilidade com a arma. *Pés-de-cabra* deleitam-se com a destruição e causam GeB+2 cont pontos de dano.

Forçar: Outra opção é dar um pontapé ou golpear a porta com o ombro, sobrepujando a fechadura sem danificá-la. É necessária uma Disputa Rápida: ST contra os PV da fechadura ou dobradiça (6 a 46). É possível adicionar **ST de Levantamento**, bônus +2 para um pé-de-cabra e +1 com **Entrada Forçada** a DX+1 ou +2 a DX+2, porém tem uma penalidade igual à RD das ferragens (-3 a -24). Para um portal com *barras* ou *cunhas*, utiliza-se a RD da barra ou cunha (-1 a -16) como penalidade, se for maior que a RD da fechadura ou dobradiça; da mesma forma, o portal resiste com os PV da barra ou cunha (14 a 37), se for maior que os PV da fechadura ou dobradiça. O PdJ deve *vencer* para abrir a porta. Tentativas repetidas têm penalidade cumulativa de -1 e custam 1 PF cada.

Entortar: Para separar barras de metal em uma grade ou em uma porta levadiça, utiliza-se as regras de forçar. Uma barra de metal dá penalidade de -6 a -24 devido à RD, e tem de 12 a 46 PV.

Erguer: Se o problema for uma barreira *pesada* (verga caída, porta levadiça destrancada, etc.), a solução é levantá-la. Trata-se de levantar algo com as duas mãos; utiliza-se Base de Carga × 4 kg, calculado usando ST + **ST de Levantamento**. Adiciona-se outros 5% à BC por ponto de margem de sucesso do teste de **Levantamento**.

Iii-ii! Para *todos* os feitos acima, artistas marciais podem fazer um teste de **Golpe Debilitante** (-1 para madeira, -5 para metal) para dividir a RD do objeto por 5 e/ou um teste de **Golpe Poderoso** para duplicar a ST. Isso custa 1 PF por perícia, por tentativa.

ARMADILHAS E PERIGOS

Monstros não são as únicas coisas que podem matar exploradores (ou pelo menos dar-lhes um dia particularmente ruim). Os sistemas de segurança de masmorras incluem todos os tipos de dispositivos infernais. Em *todos* os casos, se um aventureiro com **Noção do Perigo** está a caminho de ter um encontro com um desses perigos, o MJ deve fazer em segredo um teste de Percepção para ele. Um sucesso indica que o jogador é avisado que acabará em perigo se continuar — mas *não* sobre a natureza do perigo!

Lidando com Armadilhas

Uma *armadilha* é um dispositivo mecânico — poço coberto, lançador de shurikens, rampa elevada cheia de cabeças de maças-estrela enferrujadas — destinado a ferir aqueles que o acionam. Tudo que tenha a ver com armadilhas é uma função da perícia **Armadilhas**.

Encontrar: Detectar uma armadilha exige um teste baseado em *Per*, com bônus se o personagem tiver **Visão Aguçada** e penalidades devido escuridão. Armadilhas *ocultas* dão penalidade. Presume-se que o grupo esteja procurando por armadilhas o tempo todo. O MJ faz em segredo um teste de **Armadilhas** para quem tiver o NH *mais alto* — separadamente para cada grupo, se tiverem se dividido — para ver se eles percebem cada armadilha. Ao fugir ou, semelhantemente, se deslocarem apressadamente, o teste sofre penalidade de -5!

Desarmar: Desativar a maioria das armadilhas exige um teste baseado em DX, com bônus para **Destreza Manual Elevada**. Armadilhas complicadas causam penalidade.

Rearmar: Ao fazer um teste para desarmar novamente, é possível rearmar algumas armadilhas depois que o grupo passar.

Roubar: É possível pegar pequenas armadilhas (armadilhas de perna, arames, etc.), uma vez desarmadas. Consiste num teste padrão baseado em IQ.

Truques

Um truque é uma armadilha não-mecânica — espelho ou outra ilusão de ótica (teste de IQ com penalidade para descobri-la), mágica temporária (Detecção de Magia operada em locais de aparência duvidosa, ou uma mágica **Visão de Magia** ativa, para revelar), encantamento (**Aptidão Mágica** permite um teste de Percepção + Aptidão Mágica para detectar), etc. Os detalhes ficam a critério do MJ. É impossível se preparar para todo truque!

Portais: Um truque favorito de magos malignos é um portal mágico que transporta o grupo para algum lugar *ruim*. Se o PdJ for enganado e passar por um desses, Abascanto *não* ajudará! Ele também ficará desorientado e será forçado a Fazer Nada no primeiro turno depois de chegar — enquanto os zumbis atacam — a menos que o personagem possa fazer um teste de **Percepção do Corpo**.

Coisas Perigosas

Outros desagradados incluem...

Nojeira: Algumas “armadilhas” não são acionadas, mas consistem em uma gosma nojenta disposta onde os heróis vão tocá-la; por exemplo, veneno de contato em um tesouro ou ácido devorador de carne em uma poça de lama. Para detectar esse tipo de coisa, os aventureiros fazem um teste baseado em *Per* contra **Venefício** para toxinas, ou **Alquimia** para ácido, óleo volátil, etc. **Visão Aguçada** ajuda se a nojeira for visível; de outra forma, **Paladar e Olfato Aguçados** ajudam a farejar esse tipo de perigo. Esses testes geralmente têm penalidades! Deve-se fazer um teste de habilidade normal baseado em *IQ* para enxaguar essas nojeiras com segurança; um fracasso significa que ele atinge *alguém*.

Poções: Poções mágicas (veja **Masmorras Fantásticas: Aventureiros** para exemplos) podem servir como Nojeira. Use as regras acima, mas os magos fazem um teste de Percepção + **Aptidão Mágica** para detectar esse tipo de coisa. Remover tal nojeira exige um teste de **Alquimia** ou **Materiais Perigosos (Mágicos)**.

Runas Malignas: Ninguém sabe quem as esculpe, mas Runas Malignas que drenam a vida, explodem, etc., aparecem regularmente em masmorras. Elas são encantamentos de algum tipo, mas não correspondem às mágicas de feiticeiro normais; elas exigem um teste de **Taumatologia** para distinguir de grafite feito por orcs ou da marca de um pedreiro, e Analisar Mágica não tem efeito. A maioria é permanente e *proposita*, afetando os exploradores que “inteligentemente” tentam evitá-las utilizando varas de 1 m ou cordas de puxar. A solução usual é mandar o bárbaro averiguar, porque ele tem mais PV.

Maldições

Algumas áreas de masmorras foram *amaldiçoadas* por xamãs sombrios, *satanistas*, etc. Possíveis efeitos incluem algo parecido com a mágica Maldição (-1 a -3 em testes de habilidade), sintomas semelhantes a doenças (lesão ou perda de atributo), objetos voadores (que causam dano ou roubam equipamento) e possessão (cabeça virando 180 graus e vômito). Elas podem ser persistentes (afetando constantemente uma sala) ou acionadas (por exemplo, afligindo aqueles que tocam um altar), e podem ser confinadas à área ou assombrar a vítima depois que ela sai do aposento.

Detecção: Quem tiver **Piedade** ou **Investidura de Poder** têm direito a um teste de Percepção com um bônus igual ao nível da vantagem para reconhecer uma área amaldiçoada antes que seja tarde demais. Contudo, se a área não estiver à *frente* do grupo, pode ser que alguém já tenha sido amaldiçoado! Um teste de Ocultismo também revelará o perigo, *se* houver um altar, ídolo ou algo parecido visível que amaldiçoe quem for curioso o suficiente para mexer com o objeto (por exemplo, arrancando os rubis dos olhos do ídolo). O MJ fará esses testes em segredo.

Análise: Um teste individual de **Ocultismo** ou **Teologia** — com penalidade para altares de cultos *esquecidos* ou deuses *tenebrosos* — pode revelar pistas sobre os efeitos e gatilhos da maldição. O Mestre faz o teste em segredo. Uma falha crítica significa que a maldição afeta o analista. Não é sábio se delongar perto de um altar maligno, pensando muito sobre o que o símbolo da lula significa!

Purificação: Tornar uma área amaldiçoada segura para entrar ou um altar amaldiçoado seguro para pilhagem exige um teste de **Exorcismo** por alguém que possua Poder Sagrado. Consiste numa Disputa Rápida contra a (possivelmente alta) Vontade da força maligna que possui a área. Um símbolo sagrado abençoado ou elevado concede bônus de +1 ou +2, respectivamente. Isso leva *três horas*, se o tempo for relevante, e fracassa automaticamente se alguém operar *qualquer* mágica dentro do campo de visão do exorcista. O exorcista deve *vencer* para prevalecer. Caso contrário, ele não poderá tentar novamente por uma semana (embora outros possam). Se seu teste resultar numa falha crítica, ele será afetado pela maldição.

Tratamento: Se uma *pessoa* for amaldiçoada, deve-se seguir o procedimento de purificação, porém somando o que for maior dentre a ST ou a Vontade da vítima ao teste do exorcista.

Magia: Quem dispuser de mais PF que tempo pode utilizar uma mágica **Remover Maldição** para purificação ou tratamento. Isso funciona como Exorcismo, mas custa 20 PF e leva apenas uma hora.

MONSTROS

Um *monstro* é qualquer ser hostil — incluindo não apenas criaturas como dragões e trolls, mas também animais perigosos e deformados, humanos malignos (como bandidos e cultistas), *ex-humanos* (zumbis, lobisomens, etc.), gosmas e criações mágicas (principalmente golens e estátuas animadas). Masmorras estão cheias deles. Os aventureiros normalmente lidam com monstros através do combate (pág. 10), mas existem outras opções a serem consideradas antes ou mesmo ao invés de lutar.

Reconhecendo Criaturas

É bom conhecer o inimigo. O Mestre fará testes de identificação em segredo — mas apenas se alguém pedir e possuir a perícia certa:

- **Heráldica** para reconhecer bandidos, tribos de orcs, etc., através de sua marca. Esses grupos *sempre* têm uma marca, como a cabeça de um porco cravada em uma estaca.
- **Conhecimento Oculto** — suas especialidades (Demoníaco, de Elementais, de Mortos-vivos, etc.) para entidades sobrenaturais com hierarquias ou culturas complexas.
- **Naturalista** para versões gigantes, atrozes e deformadas de animais comuns. Qualquer um pode reconhecer leões, tigres e ursos, mas coisas como mirmecóbios atrozes são mais complicadas.
- **Ocultismo** para coisas bizarras, como Crias de Thulhu.
- **Taumatologia** para golens e outros autômatos criados por feiticeiros.

Um sucesso identifica o alvo, além de um detalhe útil (arma favorita, poder especial, fraqueza, etc.) para cada dois pontos de margem de sucesso. Um fracasso não revela nada. Uma falha crítica significa que o Mestre *mente* (“É bastante inofensivo e gosta de maçãs.”).

Negociação

Monstros inteligentes que não são sanguinários e pura malevolência *podem* estar dispostos a negociar. Isso é aconselhável quando o grupo não pode arriscar uma briga; por exemplo, quando todos estão feridos, os itens de poder estão esgotados e o clérigo jaz moribundo.

Deve-se fazer um teste de reação (3d). Os modificadores são infinitamente variáveis, mas geralmente o MJ presume uma penalidade básica de -5 (pois tratam-se de *monstros*, não de mercadores), e permite apenas o bônus do **Carisma** do orador e +1 de **Camaleão Social**. Se a soma for 10+, os monstros vão ouvir em vez de atacar imediatamente.

Fazendo Acordos: Fazer acordos é pura interpretação de papéis. Os PdJs oferecem algo, o MJ faz uma contraoferta e assim por diante. Se todos parecerem concordar em algum momento, deve-se fazer um teste de **Diplomacia** — com penalidade de -3 no caso de monstros não humanos, a menos que o barganhador tenha **Adaptabilidade Cultural**. Um sucesso significa que os monstros aceitam o acordo. Um fracasso significa que o acordo não é bom o suficiente, e o grupo deve fazer uma concessão extra (geralmente saque) para fechar o negócio. Uma falha crítica significa guerra! Este teste *não* é feito em segredo. O grupo ouvirá o chefe orc gritar: “Peguem-nos, rapazes!”

Idioma: A maioria dos seres inteligentes nas masmorras fantásticas tem pelo menos *algum* domínio da língua “humana genérica” ou “comum” dos aventureiros. Todavia, o MJ pode determinar que *esses* orcs falem apenas o idioma Orc! Nesses casos, o teste de Diplomacia sofre penalidade de -1 para uma compreensão Com Sotaque do idioma dos monstros, ou -3 para compreensão Rudimentar. Se ninguém souber o idioma correto, gestos podem funcionar: deve-se fazer um teste do que for *menor* entre **Diplomacia** ou **Mímica/Pantomima**. A penalidade de -3 para não-humanos ainda se aplica em todos os casos.

Canalhas Malditos: O MJ pode ter decidido que *esses* monstros são calhordas e não têm intenção de honrar nenhum acordo. Ele fará o teste em segredo contra a perícia **Deteção de Mentiras** do negociador — e se alguém no grupo tiver **Noção do Perigo**, ele fará um teste disso. Um sucesso significa que ele avisa os jogadores. Caso contrário, os heróis *não perceberão* a encrenca em que se meteram.

Enganação

Monstros inteligentes (IQ 6+), com livre-arbítrio, que não são *tão* inteligentes às vezes podem ser enganados. É uma chance de ser criativo com perícias que raramente são utilizadas. As possibilidades incluem os personagens fingirem que estão feridos ou mortos para atrair o inimigo para uma emboscada (**Dissimulação**), ou que são camaradas monstros (**Disfarce** ou **Disfarce (Animais)**), utilizarem ruídos ou vozes para distraí-los (**Arremedo** ou **Ventri-loquismo**), enganá-los com uma lábia daquelas (**Lábia**), hipnotizando-os com velhos truques mentais de Bardo (**Cativar**, **Hipnotismo**, **Influência Musical**, **Persuadir**, **Sugerir** ou **Despertar Emoção**), explorarem seus apetites ou medos (**Psicologia (Monstro)**), ou até mesmo mostrarem um pouco de pele (**Sex Appeal**, melhor utilizado para a maioria das espécies compatíveis).

Os únicos objetivos de muita importância em masmorras fantásticas são passar pelos monstros sem lutar (como negociação, mas sem ceder nada) ou emboscar uma grande horda para reduzi-la um pouco. A maioria desses “truques sujos” envolve uma Disputa Rápida contra o IQ do *líder* de um grupo organizado ou do monstro *mais inteligente* de uma turba. O enganador sofre penalidade de -5 se os monstros já estiverem à beira do combate (por exemplo, eles perseguem o grupo, e, ao virar a esquina, se deparam com Margarete, a Bárbara, nua, visivelmente ondulando sua monocelha).

Se o grupo *vencer*, eles evitam a luta ou ganham um segundo de surpresa (os monstros ficam atordoados, mas se recuperam com um sucesso num teste de IQ, com bônus de +1 por turno). Se o resultado por um *empate*, a tentativa não surte efeito. Se o grupo *perder*, o tiro sai pela culatra de alguma forma; por exemplo, um arqueiro escondido atira no enganador no meio do discurso.

“Cãozinho (de Três Cabeças) Fofinho!”

Druidas, elfos, etc., podem se opor a aventureiros que matam animais, mesmo em autodefesa. As alternativas a seguir funcionam conforme escritas em animais naturais, com penalidade de -5 para versões gigantes ou atrozes que compartilham a mentalidade de seus parentes naturais, e não em *coisas* sobrenaturais que meramente se assemelham a animais (por exemplo, cães infernais).

Chamado da Natureza: Um teste de **Adestramento de Animais** — com penalidade de -5 para antropófagos, cumulativo com o -5 acima — permite que o Mestre da Natureza distraia um animal enquanto o grupo passa. Um teste de **Arremedo (Sons de Animais)** permite que ele o leve para longe do grupo, embora ele precise de um plano para lidar com a criatura quando ela o encontrar.

Rex: Vencer uma Disputa Rápida de **Disfarce (Animais)** contra a Percepção do animal permite que alguém passe pelo bicho sem ser devorado. Uma pessoa pode usar sua habilidade para disfarçar quantos membros do grupo desejar, embora alguns possam se opor a passar esterco no corpo.

Flautista de Hamelin: Como na maioria das fantasias, **Influência Musical** afeta os animais.

COMBATE

Exploradores gastam muito tempo matando monstros para poder tomar suas posses — e monstros mais espertos que gossas tendem a revidar. O combate é uma situação em que o MJ *precisará* começar a usar o **Módulo Básico**. É um assunto muito complexo para resumir em alguns parágrafos! No entanto, o **Módulo Básico** não aborda diretamente os vários usos de masmorras fantásticas.

Explorando Fraquezas

Os habitantes das masmorras geralmente têm falhas bizarras. Algumas fraquezas exigem um teste de perícia para serem descobertas — e é mais divertido se os jogadores *não* as conhecerem logo de cara! Se os jogadores esquecerem uma fraqueza, eles devem fazer outro teste, a menos que alguém no grupo tenha **Memória Eidética**.

Propósitos Maiores: Heróis com vantagens **Propósito Maior** referentes a “Matar Demônios” ou “Matar Mortos-Vivos” recebem bônus de +1 em todas as jogadas de ataque e dano contra os inimigos relevantes, e em todas as defesas ativas e jogadas de resistência contra esses monstros.

Defeitos Sobrenaturais: Um aventureiro que tenha uma especialidade adequada em **Conhecimento Oculto** pode pedir ao Mestre para fazer, em segredo, um teste da perícia quando o combate começar. Para cada dois pontos de margem de sucesso, o MJ revelará uma forma de Aversão, Fragilidade, Repugnância, Suscetível, Apetite Incontrolável, Vulnerabilidade, Fraqueza ou desvantagem similar que o monstro possua. Um fracasso *não* revela nada, e uma falha crítica significa que o Mestre vai mentir!

Espantando Mortos-Vivos: Um herói que tenha **Fé Verdadeira (Expulsar)** pode fazer uma manobra Concentrar e fazer uma Disputa Rápida de Vontade com qualquer morto-vivo ou espírito maligno que ele possa ver (apenas um teste é necessário para uma multidão com Vontade uniforme). Um símbolo sagrado abençoado ou elevado concede bônus de +1 ou +2, respectivamente. Se o personagem *vencer* ou *empatar*, os monstros não podem chegar mais perto *dele* do que um número de metros iguais à margem de vitória, mínimo de um metro; aqueles que estiverem mais próximos deverão se afastar. O efeito dura enquanto o personagem estiver se concentrando e por 1d segundos após.

Órgãos Vitais: Um teste bem-sucedido de uma especialidade adequada de **Fisiologia** revelará onde encontrar o equivalente do cérebro, órgãos vitais, etc., em uma criatura na qual isso não seja algo óbvio — supondo que ela *possua* tais pontos! Qualquer fracasso significa que o PdJ simplesmente não sabe.

Não Existe “Eu” em “Trabalho em Equipe” (Sem o Qual Não Há Benefício)

Masmorras fantásticas tratam de aventuras de uma *equipe* de exploradores. Se o Mestre decidir que uma tarefa exige que o grupo se junte — ou que um esforço em grupo seria divertido para mais jogadores se envolvesse mais heróis — ele pode usar uma destas regras:

Uma Mãozinha de Meus Amigos. Se o MJ julgar que um herói com a perícia necessária para um empreendimento se beneficiaria de assistentes que têm a mesma perícia ou perícias complementares, cada ajudante pode fazer seu teste de habilidade antes. Isso concede um modificador ao teste final: +2 para cada sucesso decisivo, +1 para cada sucesso, -1 para cada fracasso e -2 para cada falha crítica. Por exemplo, um bardo usando **Canto** para distrair monstros como uma forma de *Enganação* (pág. 10) pode se beneficiar de um acompanhamento musical de alguns de seus amigos bardos, que fariam testes de **Instrumentos Musicais**.

Parte da Solução ou Parte do Problema. Em uma situação em que todos precisam cuidar de si mesmos, porém alguns membros do grupo não possuem a perícia certa, talvez aventureiros habilitados *possam* ser capazes de compensar pelos inábeis. Começa-se com o melhor NH em questão, adiciona-se um bônus igual ao número de aventureiros que *conhecem* a perícia (sem valores predefinidos!) e subtrai-se uma penalidade igual ao tamanho do grupo. Um exemplo é a tentativa de ocultar o acampamento do grupo usando **Camuflagem**; veja *Acampamento e Vigilância* (pág. 5).

Fazendo Sua Parte. Para feitos de força combinados, o MJ deve, antes de tudo, decidir quantas pessoas podem contribuir; por exemplo, dois heróis poderiam erguer um baú com duas alças, enquanto quatro poderiam cooperar para levantar uma porta levadiça de 4 m de largura. Se for combinar as ST para um teste de ST ou para causar dano (por exemplo, com um aríete), utiliza-se a ST *mais alta* somada a 1/5 do total dos outros valores de ST (arredondado para cima). Se os PdJs estiverem cooperando para levantar um peso, some a Carga Básica de todos.

Médico!

A *melhor* maneira de ser curado em batalha é gritar para o clérigo operar uma mágica de cura — ou beber uma poção de cura. Outra tradição irreal de masmorras fantásticas é o uso de ataduras durante o combate. Isso exige um teste de **Primeiros Socorros** ou **Medicina Alternativa**, com penalidade de -10 para uso “instantâneo”! O médico deve fazer uma manobra Concentrar, estar perto o suficiente para tocar o paciente, ter uma mão livre e possuir bandagens, um kit de primeiros socorros (+1) ou um kit de curandeiro (+1) pronto na outra mão. Um sucesso cura 1d-3 PV; sucesso decisivo restaura 3 PV. Um fracasso não traz nenhum benefício; uma falha crítica causa 2 PV de dano. Tecnicamente, isso leva tempo — mas comparado a 30 minutos, é instantâneo!

“Adiante Rumo à Vitória!”

Guerreiros de fantasia costumam gritar ordens, agitar estandartes de batalha e fazer poses inspiradoras. Em masmorras fantásticas, isso pode servir a um propósito... se o guerreiro estiver disposto a parar de golpear e cortar por um segundo! As opções abaixo exigem pelo menos um turno e uma manobra Fazer Nada. (Tudo aqui é fazer *alguma coisa*, mas ignorar esse fato permite que heróis gravemente feridos contribuam enquanto tentam não desmaiar.)

Aconselhamento: O personagem pode observar e aconselhar seus amigos. Escolha *um* companheiro para ajudar. No turno dele, ele pode ouvi-lo — ou ignorá-lo! Se ele ouvir, deve-se fazer um teste de **Tática**. O resultado afeta todas as suas jogadas de ataque e defesa naquele turno: +2 no caso de um sucesso decisivo, +1 num sucesso, -1 em um fracasso ou -2 em caso de falha crítica. Deve-se fazer um novo teste a cada turno. Se várias pessoas tentarem aconselhar um lutador, *ele* escolhe qual conselho seguir, e apenas essa pessoa pode fazer o teste.

Encorajamento: Um teste bem-sucedido de **Liderança** concede bônus de +1, para o *lado* do personagem, às Verificações de Pânico, testes de resistência contra controle mental ou medo e testes de autocontrole para desvantagens que afetariam o combate. Um sucesso decisivo dá +2. Este bônus dura até o próximo turno do personagem, mas pode-se fazer o teste e gritar por quantos turnos quiser. Um fracasso, ou várias pessoas tentando isso ao mesmo tempo, não traz nenhum benefício (mas também nenhuma penalidade).

Observação: O jogador pode escolher um turno e pedir ao MJ para fazer para ele um teste de **Estratégia**. Um sucesso significa que ele revelará o plano, em geral, do inimigo — se é que eles pos-

suem um — além de “Mate todos eles!”. Exemplos incluem “Guarde o altar”, “Mantenha o grupo longe da parede oeste” ou “Mate o cara usando o Talismã Sagrado”. Um fracasso significa que o MJ *mente*.

Fingindo-se de Morto

Se o personagem desejar sair do combate, basta fingir-se de morto. Trata-se sempre de uma ação livre — basta cair no chão, largar a arma (monstros *nunca* confiam em um “cadáver” com uma arma em prontidão!) e parar de se mexer. Se um monstro que ataca apenas os vivos (um zumbi, por exemplo) for atacar o personagem, é necessário uma Disputa Rápida: **Dissimulação** contra o que for *maior* entre a IQ ou Percepção da criatura. Ela recebe bônus para sentidos especiais (como +4 para Olfato Discriminatório); o personagem recebe bônus de +1 se estiver com metade dos PV, +2 com 0 PV, +3 com -PV, +4 com -3xPV e +5 com -4xPV (o personagem está *realmente* morto com -5xPV, e é automaticamente bem-sucedido). Se o personagem *vencer*, seu pretenso atormentador o ignora e devora outro membro do grupo.

Reconhecendo Magia

Aqueles que conhecem uma mágica reconhecem-na automaticamente durante o combate. Se for relevante identificar uma mágica inimiga *desconhecida* (“Sir Jorge está dormindo ou morto?”), um jogador pode pedir ao Mestre para fazer um teste da perícia **Taumatologia** de seu PdJ. Sucesso significa que o MJ revela qual é a mágica — ou a mágica mais *parecida*, para efeitos similares a mágicas, porém que não são mágicas. Um fracasso, como sempre, significa que ele *mente*!

Habilidades de Ladino em Batalha

Os ladrões não são tão durões quanto os lutadores de linha de frente. Em um mundo ideal, eles *evitariam* brigas. No entanto, eles geralmente estão à frente, como batedores ou procurando armadilhas, quando a pancadaria começa. Felizmente, habilidades de ladino podem ser úteis em combate.

Apunhalar pelas Costas: Quando o MJ começa o período de combate, qualquer um pode tentar um teste de **Furtividade** para se esconder nas sombras, se esconder nos arbustos, etc.

Modificadores: Uma penalidade básica de -5; quaisquer penalidades de carga; +5 se o grupo estiver emboscando, nenhum modificador em uma luta frente a frente, ou -5 se o grupo sofrer uma emboscada; e -5 em qualquer lugar a *não ser* arbustos ou túneis sombrios.

Um sucesso permite que ele ataque seu inimigo *mais próximo* (à escolha do MJ) pelas costas; um sucesso decisivo permite que ele apunhale *qualquer* inimigo. Em um mapa de combate, ele deverá estar posicionado um passo de distância e por trás de seu alvo. Ele recebe bônus de +4 à jogada de ataque porque pode ser rápido e preciso contra um oponente incapaz de vê-lo; isso ajuda a compensar a penalidade de -3 para visar os órgãos vitais (×3 de lesão), -7 para o crânio (+2 RD, porém ×4 de lesão), -8 para frestas na armadura do tronco (*metade* da RD) ou -10 para frestas de armaduras que protejam os órgãos vitais ou o crânio (*metade* da RD e lesão adicional). A vítima não pode se defender. O autor do ataque pode optar por fazer disso um Ataque Total, com bônus adicionais, mas isso não seria sábio — atacar revelará sua presença!

Armas Ocultas: Pode-se ocultar uma lâmina *pequena* na palma da mão, ao longo do antebraço, etc. Isso exige um teste de **Ocultamento**, sem modificador para shuriken, -1 para adagas, -2 para facas maiores ou -3 para sabres, espadas curtas e terçados. Um sucesso significa que quando o combate começar, será difícil perceber o *primeiro* ataque com aquela arma: penalidade de -2 para a defesa do alvo. Os golpes subsequentes não surpreenderão ninguém.

Envenenamento Prático: Qualquer um pode envenenar uma lâmina — uma ação longa que deve ser realizada *antes* do combate. Existem truques para aplicar uma dose maior no alvo com um golpe. O envenenador pode aplicar duas ou quatro doses, se tiver o suficiente. Quando ele acertar, deve fazer um teste de **Venefício**. Um fracasso significa que o ataque não foi mais eficaz do que uma única dose. Um sucesso causa penalidade de -2 aos testes de HT para resistir e ×2 de dano para duas doses, ou -4 em testes de HT para resistir e ×4 de dano para quatro; por exemplo, quatro doses de saliva de monstro exigem um teste de HT-4 para evitar 8 pontos de lesão.

Armadilhas: Armadilhas aumentam a diversão ao montar uma emboscada. Deve-se fazer um teste de **Armadilhas** para cada armadilha. Tentativas repetidas são permitidas, mas levam um minuto cada — e uma falha crítica significa que o *armadilheiro* é afetado! Em qualquer sucesso, deve-se anotar a margem; durante a luta, o Mestre fará em segredo um teste de Visão para quem entrar na área da armadilha, com uma penalidade igual a essa margem (aliados que têm conhecimento da armadilha têm bônus de +10, mas o sucesso só é *automático* para o armadilheiro). Aqueles que forem bem-sucedidos no teste de Visão enxergam e evitam a armadilha; a primeira pessoa a fracassar aciona a armadilha, após o que ela passa a ser óbvia ou, por ter sido acionada, fica desativada, e não pode afetar mais ninguém. As armadilhas armadas às pressas pelos aventureiros incluem estrepes ocultos (a margem de fracasso no teste de Visão determina quantos afetam a vítima), bestas com arames de gatilho (causam seu dano normal), armadilhas de perna (dano a um pé e, se ancorada, mantém o alvo no lugar até que ele se liberte), armadilhas de tropeço (sucesso num teste de DX-2 ou queda) e poços rasos de estacas (dano por perfuração baseado na ST da vítima). Cada uma afeta uma área de um metro — um hexágono, em um mapa de combate.

Agilidade é Proteção!

Na verdade não — se o personagem for atingido, é melhor que ele mal possa se mexer dentro de uma armadura de placas feita por anões. Ainda assim, a mobilidade impede que artistas marciais, espadachins e ladrões sejam atingidos. Sua *primeira* esquiva após qualquer um dos movimentos abaixo conta como uma Esquiva Acrobática (pág. MB375) nesse turno, mesmo que o personagem não tenha usado **Acrobacia**, dando bônus de +2 para Esquiva se o truque for bem-sucedido, porém -2 no caso de um fracasso.

Evasão Acrobática: É possível substituir **Acrobacia** por DX ao tentar evadir (pág. MB368) em uma manobra de *Movimento*, rolando por entre as pernas de seu inimigo ou sobre o ombro dele, etc.

Guarda Acrobática: Se o jogador teme pela vida do personagem, ele pode declarar que está evitando acrobaticamente um oponente e não fazendo mais nada. Ele deve fazer uma Disputa Rápida de **Acrobacia** contra sua melhor perícia de combate corpo a corpo. Se o personagem *vencer*, o inimigo terá uma penalidade igual à margem de vitória do personagem na jogada de ataque no próximo turno. Se o personagem empatar ou perder, ele desperdiça sua vez. Independentemente, ele ainda tem direito às defesas ativas usuais.

Pôr-se de Pé Acrobaticamente: Se o personagem estiver deitado, ele pode pular de pé usando uma manobra Mudança de Posição ao invés de duas, através de um sucesso num teste de **Acrobacia** com penalidade de -6 somada às penalidades de carga. Um fracasso significa que ele acaba sentado; falha crítica significa que ele cai de bruços!

Atletismo em Combate: Se o cenário permitir, os feitos em *Acrobacias em Masmorras* (pág. 7) podem ser parte de qualquer manobra *Movimento* ou *Avançar e Atacar*. Durante um *Avançar* e *Atacar*, eles contam como a parte de “Avançar”, e tanto a jogada de ataque quanto o teste da façanha recebem uma penalidade *adicional* de -2.

Rolar: Durante uma manobra *Movimento*, o personagem pode tentar dar uma cambalhota ou rolar com o Deslocamento total. Basta um teste de **Acrobacia** não modificado. Um sucesso significa que qualquer um que fizer um ataque à distância contra o personagem adiciona seu Deslocamento completo à distância. Já um fracasso significa que o personagem só recebe metade do seu Deslocamento e nenhum benefício especial. Falha crítica significa que ele *cai* no chão e não vai a lugar nenhum!

Provocar e Blefar

Muitas vezes os aventureiros desejam atrair a agressão de monstros para longe dos aliados — especialmente aliados *fracotes*. Muitas perícias cumprem esse papel: **Adestramento de Animais** para provocar animais burros, uma especialidade adequada de **Psicologia** para distrair coisas que *têm* uma psicologia, **Ritual Religioso** para desafiar monstros malignos (especialmente demônios) e **Canto** para provocar inimigos inteligentes o suficiente para compreender insultos (IQ 6+).

Deve-se realizar uma manobra Concentrar e fazer uma Disputa Rápida de perícia contra o que for *maior* entre a IQ ou a Vontade do monstro. Se o personagem *vencer*, esse inimigo decide atacá-lo a partir de então. Um empate significa que continua a lutar como antes. Se o personagem perder, a criatura passa a visar um membro do grupo que esteja ferido ou vulnerável! Numa vitória, derrota ou empate, se o personagem obtiver um sucesso crítico, sua vítima *também* fará um Ataque Total em seu próximo turno.

É possível tentar **Intimidação** para espantar um monstro inteligente, mas *não* um com IQ 0-5, Indomável e/ou Fleuma (o que exclui animais, golens, mortos-vivos, a maioria das plantas-monstro, muitos demônios, etc.). Deve-se realizar um teste como acima. No caso duma *vitória*, esse inimigo ataca alguém que *não seja* o personagem no próximo turno e deve se *afastar* do personagem para isso (então, se o personagem estiver entre o inimigo e um amigo, este estará protegido) — e no caso de um sucesso decisivo, o oponente deve ser bem-sucedido num teste de Vontade ou fugir da batalha. Todavia, caso o personagem empatar ou perder, o inimigo desejará *esquartejá-lo*!

DEPOIS DA BATALHA

Depois de ter sucesso na parte de “matar os monstros”, o grupo vai querer ir direto para a parte de “tomar suas coisas”. Porém, ocasionalmente, há etapas entre matar e saquear.

Prisioneiros

Às vezes, os monstros *não estarão* mortos — eles terão sido enfeitados, nocauteados, presos, colocados para dormir ou estarão imobilizados por uma armadilha. Nesse caso, o grupo tem que decidir o que fazer com os prisioneiros.

Correntes e Grilhões: A prioridade máxima é garantir que eles não escapem. Grilhões são uma escolha ideal, mas nem todo grupo anda com esse tipo de coisa (ladrões *odeiam* grilhões), e raramente se fabrica essas coisas em tamanho de dragão. Corda ou cordão servem; basta dividir a BC do prisioneiro por 50 para obter o peso necessário em quilogramas. Deve-se fazer um teste de **Habilidade com Nós** para estimar essa quantidade e amarrar o alvo. Um fracasso significa que ele vai se soltar assim que ninguém estiver olhando. Uma falha crítica permite que ele fuja imediatamente. No caso de um conjurador, *qualquer* fracasso significa que ele não foi amordaçado e vendido de forma segura o suficiente para impedi-lo de operar mágicas!

Desembuchando na Dor: Monstros geralmente sabem coisas — como a localização da porta secreta e a forma de abrir o baú com segurança. **Vencer** uma Disputa Rápida de **Interrogação** vs. Vontade resultará numa resposta; presumimos que quaisquer penalidades por ferocidade são canceladas por bônus de Coisas Ruins Feitas por Aventureiros Gananciosos (e Melhor Se Não Nomeadas). Perder por 5 ou mais significa que o prisioneiro *mente*.

Inspecção Meticulosa: Um teste de **Revistar** pode ser realizado para encontrar objetos que o prisioneiro está tentando esconder em lugares inesperados em seu corpo peludo e sujo.

Curativos

Quando Eduardo, o Bárbaro, jaz de bruços em uma poça de sangue e o grupo precisa dele para abrir o cofre na marra, a solução mais segura é lhe empurrar poção de cura goela abaixo ou pedir ao clérigo para curá-lo. No entanto, clérigos e druidas estudam habilidades de cura não mágicas por um motivo.

Para as tarefas abaixo, é permitida uma tentativa. Um fracasso não muda nada. Uma falha crítica inevitavelmente piora as coisas.

Antídotos: Em uma aventura nos ermos, uma hora e um teste de **Farmácia (Herbanário)** serão necessários para preparar uma antitoxina para um veneno *conhecido* — se a vítima aguentar por tempo suficiente.

Bandagens: Supõe-se que masmorras fantásticas sejam NT3 para fins de primeiros socorros. Leva 30 minutos para restaurar 1d-3 PV. Isso exige um teste bem-sucedido de **Primeiros Socorros** (+1 com kit de primeiros socorros) ou **Medicina Alternativa** (+1 com kit de curandeiro). Veja também *Médico!* (pág. 11).

Sangramento: Ignore *Sangramento* (pág. MB420) em masmorras fantásticas, a menos que algum monstro, veneno ou arma especificamente cause um. A cura normal é um grau característico de cura mágica. Usar um minuto para fazer um teste de aplicação de ataduras também funcionará — mas deve-se aplicar uma penalidade igual à cura necessária (por exemplo, -4 se o efeito exigir 4 PV de cura para parar o sangramento).

Larvas Horríveis: No caso de larvas que perfuram a pele, pontas de flechas trespassadas ou coisas similarmente desagradáveis, magia de cura pode curar a lesão, mas não resolver o problema. Isso exige um teste de **Cirurgia** — com penalidade de -5 sem instrumentos cirúrgicos de verdade (por exemplo, utilizando apenas uma adaga). Em um fracasso o paciente sofre 2d de lesão; numa falha crítica, 4d de lesão, e qualquer um dos dois significa que o corpo estranho ainda está lá.

Atribuições Bizarras: Um teste de **Diagnose** revelará o que há de errado com alguém que não está respondendo à cura, ou para evitar penalidade de -5 ao operar **Curar Doenças**. Um teste de **Venefício** pode identificar o veneno e evitar a penalidade de -5 em **Neutralizar Veneno**. Já **Taumatologia** serve para deduzir as mágicas necessárias para curar um efeito mágico contínuo.

Tratamentos Bizarros: Mágicas não têm penalidade para curar uma atribuição *diagnosticada*. Se o grupo não possuir a mágica certa, tirar um dia para fazer um teste de **Medicina Alternativa** (bônus de +1 com kit de curandeiro) pode funcionar. Claro que o Mestre pode gargalhar e aplicar penalidades, e um dia tem o potencial para muitos encontros aleatórios com monstros que podem sentir o cheiro do sofrimento. Sem falar que doenças e venenos de fantasia muitas vezes matam em horas ou minutos!

Totó e Rex: Use as mesmas regras para fazer curativo nos animais de estimação do grupo, mas **Veterinária** substitui Medicina Alternativa e Primeiros Socorros.

Revistando os Corpos

Inimigos mortos, como os vivos, podem ter itens difíceis de encontrar. Faça um teste de **Revistar** para encontrá-los. Se várias pessoas revistarem, utilize suas margens de sucesso para determinar quem encontra as melhores coisas. O MJ deve revelar os resul-

tados da pesquisa aos jogadores em segredo. Isso torna mais fácil para o ladrão surrupiar coisas malignas, que distorcem a mente, as quais o clérigo destruiria!

Pedaços de Monstros Mortos

Tirar anéis de mãos mortas não é suficiente para os verdadeiramente gananciosos — alguns vão querer levar os dedos. Os preparativos necessários devem ser feitos enquanto a matança está recente. Se o grupo retornar a uma sala indefesa cheia de carniça, deve-se presumir que enormes ratazanas de masmorra (ou larvas, insetos, ou *algo*) levaram, ou pelo menos comeram os olhos valiosos.

Venenos: É necessário um teste de **Venefício** para extrair toxinas de uma criatura venenosa mundana (como uma naja, ou mesmo uma naja *gigante*), ou um teste de **Materiais Perigosos (Mágicos)** para extrair qualquer agente com poderes mágicos estranhos. Um fracasso arruína o lote. Uma falha crítica envenena o saqueador.

Partes Comuns: Necessário um sucesso num teste de **Naturalista** para saber quais peles, chifres, etc., são úteis como matérias-primas ou remédios (em masmorras fantásticas, essa perícia *cobre* coisas “não naturais” como vermes gigantes). Um teste de uma especialidade adequada de **Fisiologia** servirá para qualquer parte *interna* desse tipo. Para remover uma pele, arrancar garras, etc., basta ser bem-sucedido num teste de **Sobrevivência**. Para remover órgãos internos, deve-se fazer um teste de **Cirurgia**. Qualquer fracasso no teste de extração estraga o saque.

Partes Mágicas: “Órgãos de mana” exigem um sucesso num teste de **Taumatologia** para serem encontrados e para se saber como extraí-los corretamente, bem como um teste de **Cirurgia** para removê-los. Fracassar em qualquer um dos testes arruína o órgão.

SAQUE

*Nem tudo o que reluz é ouro,
proclamam sábios em coro.
Muita gente acaba em choro,
por só procurar tesouro.
Mausoléus são comedouros
de vermes em fervedouro.*

— William Shakespeare, *O Mercador de Veneza*

E agora para a apresentação do recurso: saque, pilhagem, espólios, ganhos, tesouros... saque.

Abrindo Baús e Cofres

Utiliza-se as regras em *Arrombando Fechaduras* (pág. 8) e *Avançando na Marra* (pág. 8) para abrir recipientes de saque — e *Lidando com Armadilhas* (pág. 8) para quaisquer armadilhas que haja neles. Algumas observações:

- Abrir um contêiner usando **Entrada Forçada** vai disparar qualquer armadilha nele!
- Ao arrombar uma *fechadura com armadilha*, deve-se utilizar o que for *menor* entre **Arrombamento** ou **Armadilhas**. Um sucesso destranca a fechadura — o que, quando feito corretamente, também evita disparar a armadilha. Um fracasso significa que a fechadura permanece trancada, mas a armadilha dispara.
- Algumas armadilhas não são visíveis de fora de um baú fechado. Um saqueador pode tentar senti-las e desarmá-las *enquanto abre o baú*. Para isso é preciso tatear: um teste de **Armadilhas** baseado em *DX* com penalidade de -5, mas com quaisquer bônus de **Destreza Manual Elevada**.

Identificando O Que Presta

Nem todo saque tem cara de saque. Certos itens têm propriedades ocultas que o tornam mais valiosos — ou simplesmente em lixo. Exploradores profissionais de masmorras *precisam* de perícias especiais para descobrir o que manter, vender e descartar. Exceto quando observado, os testes solicitados aqui identificam o tesouro, mas não seu valor justo de mercado.

Moedas: Suponha que qualquer explorador que não seja completamente analfabeto (como os bárbaros geralmente são) possa contar e avaliar moedas: um tostão de cobre vale \$1; um centavo de prata, \$4; e uma peça de ouro, \$80. O cobre custa \$125/kg; a prata, \$2.000/kg; e o ouro, \$40.000/kg. Para evitar que lhes passem a perna, os aventureiros devem carregar balanças consigo e pesar tudo!

Pedras: Todo mundo sabe que pedras brilhantes são valiosas. Para diferenciar pedras semipreciosas de gemas, é necessário um sucesso num teste de **Comércio**. Qualquer mercador de masmorras fantásticas treinado aparenta conhecer pedras preciosas.

Itens de Luxo: Para distinguir incensos finos de perfumes de bordel, madeiras tropicais raras de espécies comuns, pele de arminho de pele de rato, etc., é necessário um sucesso num teste da especialidade adequada de **Connoisseur**.

Artefatos Raros: Algumas coisas, especialmente obras de arte, são valiosas devido a quem as fez ou possuiu, ou por força de alguma outra peculiaridade histórica. Um sucesso num teste de **Connoisseur** pode identificar um item desse tipo em potencial — e um teste de **Falsificação** pode ajudar a descobrir se o exemplar é verdadeiro ou falso! Um sucesso num teste de **Heráldica** servirá para deduzir os fabricantes ou donos anteriores a partir de marcas deixadas no item (a critério do Mestre).

Armas e Armaduras Superiores: Um sucesso num teste da especialidade apropriada de **Armeiro** ajudará a identificar armas e armaduras melhores que a média, incluindo propriedades como “balanceado”, “feito por anões” e “meteórico”.

Itens Abençoados: Um teste de Percepção com bônus igual à **Piedade** ou **Investidura de Poder** permite que aqueles com qualquer dessas características localizem um item abençoado (ou *amaldiçoado*). Um clérigo pode levar quatro horas para rezar ao seu deus e obter todos os detalhes com um sucesso num teste de **Ritual Religioso**. Uma falha crítica desencadeia qualquer maldição presente.

Itens Mágicos: A maneira mais confiável de detectar itens mágicos é um mago fazer um teste de Percepção + **Aptidão Mágica** ao avistar ou tocar o item. Através da mágica **Analisar Mágica** é possível revelar encantamentos específicos. Um aventureiro com um laboratório portátil de alquimia pode gastar uma hora e fazer um teste de **Alquimia** com redutor de -2 para descobrir as habilidades *gerais* do item (*não* mágicas específicas) — mas uma falha crítica destrói o item! Se o item for lendário, um teste de **Conhecimento Oculto (Itens Mágicos)** identificará seu nome comum e funções conhecidas.

Escritos Mágicos: O leitor de um livro deve conhecer seu idioma para ter alguma esperança de saber do que se trata. Folhear um grimório revela quais mágicas estão nele. Um teste de **Conhecimento Oculto (Escritos Mágicos)** será útil para descobrir outras propriedades (“Quem ler estas páginas será transformado em pato!”), e qualquer fracasso ativará os efeitos *ruins*. Isso leva quatro horas — ou uma hora e meia com um sucesso num teste de **Leitura Dinâmica**. Pergaminhos mágicos são evidentes para **Aptidão Mágica**; um sucesso num teste de **Taumatologia** revelará qual mágica pode ser operada através de um determinado pergaminho.

Poções: São visíveis para quem possui **Aptidão Mágica**. Um teste **Alquimia** servirá para analisar os efeitos de uma poção. O testador pode usar um laboratório portátil de alquimia, levar quatro horas e, na pior das hipóteses, arruinar a poção em uma falha crítica... ou, se preferir, pode provar a coisa, o que leva 10 segundos, mas significa é afetado pelos efeitos ruins em *qualquer* fracasso!

Dinheiro Brotando do Chão

Mesmo uma sala “vazia” — especialmente uma caverna — pode conter saques. Para identificar o minério que os goblins estavam extraindo, o estranho metal no excremento daquele verme comedor de pedras, etc., é necessário um sucesso num teste de **Prospecção**. O MJ decide quanto do minério há e quanto tempo leva para minerá-lo.

Determinando o Valor

Saqueadores que desejam estimar o valor justo de um item devem primeiro identificar *completamente* o espólio; por exemplo, “Uma espada larga de qualidade superior, balanceada e poderosa, abençoada pelo deus Molusco, conhecida por ser a lâmina que João Retalhador usou para matar a grande serpe anciã Blargh”. O MJ fará, em segredo, um teste de **Comércio**. Em um sucesso, ele revelará um valor arredondado *baseado no que os exploradores sabem*. Esse valor acabará pode ser falso se o grupo não souber detalhes importantes ou se o teste fracassar!

DANDO DESTINO AOS ESPÓLIOS

Uma vez que o saque é identificado e avaliado, é hora de decidir o que fazer com todo ele.

Gerenciando o Saque

O que o grupo mantém e o que vende é inteiramente uma questão de negociação entre os próprios jogadores. Seguem alguns exemplos:

- Dividir o saque por meritocracia, antiguidade, etc. Uma forma de controlar isso é a ideia de “Quem trapacear leva uma surra dos outros!”
- Alocar itens para aqueles que podem fazer o melhor uso deles. Isso *soa* altruísta, mas os aventureiros geralmente preferem isso porque torna o grupo *mais poderoso*.
- Cada um por si! Quem pegar primeiro leva! (Ladrões tendem a seguir essa regra, não importando o que o resto do grupo faça.)

Seja como for, perícias não afetam as negociações. Os PdJs podem usar **Lábia** e pechinchar com os PdMs, mas enganar *uns aos outros* é pura interpretação de papéis.

Fazendo Ajustes: Armaduras são um caso especial incomum, pois são feitas para um usuário específico. Se o MT do novo proprietário não for aquele para o qual a armadura foi projetada, ela *jamaiz* servirá. Se o MT corresponder, a armadura pode caber com ajustes. Basta um teste de **Armeiro (Blindagem Individual)**, com penalidade de -1 para cada propriedade incomum (feito por anões, mágico, com espigões, etc.) — porém com -5 para qualidade superior. Um sucesso significa que a armadura foi ajustada para o novo usuário. Um fracasso significa que não servirá para *ele* (“Desculpe, Beto, mas a maioria das pessoas não é tão esquisita quanto você.”), mas, com ajustes adicionais, pode servir para outra pessoa. Uma falha crítica arruína o equipamento para sempre.

Conseguindo Um Bom Preço

Os verdadeiros aventureiros vão querer vender os espólios que não podem usar para conseguir dinheiro para equipamentos melhores. Masmorras com vastas profundezas inexploradas — ou aquelas que são repovoadas ou reorganizadas quando ninguém está visitando — geralmente têm um acampamento perpétuo de mercadores do lado de fora. Alguns calabouços podem ter lojas *dentro*, cercadas por áreas mana nulo e patrulhadas pelos guardas ogros armados da loja do Fedegôncio. De outra maneira, o grupo terá que arrastar os espólios de volta para a cidade; consulte *Viajando* (pág. 5) e lembre-se de que uma viagem leva mais tempo ao transportar 260 kg de moedas de cobre, os bens mundanos de 114 goblins mortos e uma barata de ouro do tamanho de uma cabeça... tudo isso tendo que pôr para correr os inevitáveis bandidos empenhados em roubar tudo isso.

Dinheiro sempre vale seu preço completo. Para todo o resto, comece com o *menor* valor real e o que o vendedor *acredita* que seu item vale (consulte *Determinando o Valor*, acima). Conforme observado em *Masmorras Fantásticas: Aventureiros*, o total que um aventureiro vai receber na prática depende de seu nível de **Riqueza**: Falido rende 0% desse preço (um eufemismo para “Desapareça da minha loja, seu vagabundo!”); Pobre, 10%; Batalhador, 20%; na Média, 40%; Confortável, 60%; Rico, 80%; e Muito Rico, 100%. Os ricos podem se livrar de impostos e são considerados bons por quaisquer danos causados por artigos roubados, amaldiçoados ou explosivos (a Guilda dos Comerciantes coleta impostos para o Rei e pagamentos de seguro de seus membros). Assim, vender é mais lucrativo se o membro mais rico do grupo cuidar disso — e se ele for esperto, cobrará uma porcentagem.

Entretanto, há algumas maneiras de se aproveitar as regras.

“Para você, um preço especial!” Deve-se fazer um teste de reação (3d) antes de cada sessão de vendas. Soma-se quaisquer bônus de **Aparência** e **Carisma** do herói. Se o total for 16+, o comerciante gosta do vendedor: trate a Riqueza do PdJ como um nível acima (acumulado com os efeitos de pechinchar, se é que se tentou fazer isso).

Pechinchando: Para cada item, um PdJ com a perícia **Comércio** pode fazer uma Disputa Rápida contra uma perícia genérica de NH 15. Se ele *vencer*, trate sua Riqueza como um nível mais alto para aquela venda; se *empatar*, recebe sua taxa usual; e se ele *perder*, trate sua Riqueza como um nível abaixo. Assim, mesmo os exploradores Falidos podem fechar negócios, enquanto os Muito Ricos não devem se incomodar. O vendedor pode rejeitar a oferta, mas outros comerciantes ficarão relutantes em fazer outra — não haverá tentativas repetidas até que o grupo traga seu próximo carregamento para a cidade!

Mercado Negro: Um vendedor pode tentar movimentar mercadorias no mercado negro. Utiliza-se as regras de barganha, exceto que **Manha** substitui Comércio e no caso de derrota, ainda há a opção de vender para um mercador. Falha crítica no teste significa que algum delator pilantra denuncia o PdJ por sonegação de impostos ou violação de privilégios da Guilda, e a Patrulha da Cidade ou os homens do Rei apreendem o item para sempre.

O Templo: Aqueles com **Clericato** podem trocar itens de luxo e artefatos raros adequados a um templo (estátuas, incenso, etc.), e itens abençoados, como se sua Riqueza fosse um nível mais alto — não há necessidade de teste. Eles *não* recebem dinheiro, mas crédito para mercadorias na cidade.

Sucata

Aventureiros *ambiciosos* que levam uma carroça e carregam tudo de volta podem acabar com uma montanha de sucata — grades de ferro enferrujadas, portas parcialmente quebradas, etc. Com um teste de **Captação** para o grupo no *final* da aventura. Um sucesso significa que o lixo pode ser de algum valor para alguém. Um fracasso quer dizer que realmente é lixo.

Na cidade, pode-se fazer um teste de **Assuntos Atuais** para descobrir se alguém está comprando sucata (“O arquimago Etnam Orcen está escavando um novo, bem, *porão*, e essas mercadorias lhe seriam úteis.”). Um sucesso encontra um comprador que oferece \$1d×100 por carroça com meia tonelada — é pegar ou largar. Qualquer fracasso não revela nada, mas para cada semana que o grupo ficar na cidade (\$150 por pessoa para alimentação e hospedagem), um PdJ pode tentar um teste de **Propaganda**; sucesso significa que ele encontra um negócio semelhante através da publicidade.

O Conto na Boca do Povo

No final de uma exploração de masmorra, os heróis podem levar uma semana para imortalizar suas aventuras recentes. Cada um pode fazer um teste — **Cartografia** para mapear a jornada, **Composição Musical** para compor uma balada, **Poesia** para escrever um épico, ou **Escrita** para criar uma obra erudita sobre o Culto do Molusco, rituais de acasalamento de gosmas ocre, etc. Um sucesso cria algo que vale a pena vender; o criador recebe \$100 (claro, custa \$150 por semana para morar na pousada, o que explica por que a maioria dos autores vive em sótãos). Um sucesso decisivo é literalmente isso, e rende \$500. Os mundos de masmorras fantásticas não têm imprensa, direitos de distribuição, etc.; aqueles que não ficarem satisfeitos com seus honorários podem negar ao mundo sua genialidade, mas isso não servirá de nada.

Última Tentativa

Masmorras fantásticas consistem no som empolgante de túneis desmoronando, o cheiro revigorante de gás sufocante e o spray ferroso de sangue (de seus amigos). Às vezes, porém, as coisas dão *muito* errado graças a dados azarados. Então o Mestre pode querer dar dicas ou alguma assistência. Ao tentar ajudar, um fracasso não deve *piorar* as coisas — se as coisas estão tão ruins que bravos aventureiros estão implorando, não é engraçado que o Diabo surja e os amaldiçoe também.

Buscando Orientação: Se os jogadores não souberem o que fazer em seguida, eles podem fazer um teste de **Meditação** para buscar a iluminação (popular entre os artistas marciais), ou um teste de **Teologia** para decidir “O que minha divindade faria?”. Um sucesso significa que o MJ dá uma *pequena* dica — nada tão claro quanto adivinhação mágica, apenas um empurrão com palavras enigmáticas na direção certa. Isso tem o benefício de fazer os PdJs contemplativos realmente *parecerem* contemplativos.

Rezar: “Não existe ateus em masmorras”. Aventureiros que *realmente* precisam de ajuda podem orar! Basta um teste do que for maior entre IQ, **Meditação** ou **Teologia**, com uma penalidade básica de -10, +1 por ponto de personagem não gasto que venha a ser sacrificado para esse fim, +1 por nível de **Piedade** ou **Investidura de Poder** e -3 para feiticeiros com Es-

tigma Social (Excomungado). Um sucesso significa que uma coincidência fortuita salva o suplicante; por exemplo, sua mochila se agarra em algum lugar, parando sua queda. Um sucesso crítico significa um milagre; por exemplo, seu deus o teletransporta para um local seguro. (Os jogadores familiarizados com as aventuras computadorizadas de @ acharão isso reconfortante.)

Altars e Santuários: As masmorras geralmente contêm altares e santuários prontos — mas não os sagrados para deuses amigáveis. Alguém com **Clericato** e uma hora de sobra pode fazer um teste de **Ritual Religioso** para santificar tal local (desde que ele não seja, na verdade, *amaldiçoado*). Um sucesso o torna sagrado; apenas uma falha crítica irrita o deus residente o suficiente para destruir o clérigo. Com um santuário adequado, ele pode liderar o grupo em uma prece por ajuda. Basta um teste de **Ritual Religioso** com penalidade de -10, mais **Piedade** ou **Investidura de Poder**, mais o total de todos os pontos de personagem sacrificados por todos. Sucesso e sucesso decisivo funcionam como acima, mas beneficiam *todo* o grupo.

Passe o Prato: Quando um deus responde às orações dos exploradores, qualquer um que se beneficie é aconselhado a doar \$1.000+ para o templo quando estiver na cidade. Caso contrário, a linha de apoio poderá estar ocupada da próxima vez...

CAPÍTULO DOIS

DOMINANDO

MASMORRAS

Se você não é o Mestre, por favor, pare de ler.

- A Gerência

Muito do que o MJ precisa saber aparece em *Exploração de Masmorras* (págs. 3–15). Com as regras para chutar portas abaixo, esgueirar-se, saquear e assim por diante, é simples criar desafios para os heróis — basta decidir coisas como quão difícil as fechaduras são de arrombar, quantos PV as portas têm, que monstros vivem ali e quanto ouro há no tesouro! Seguem alguns conselhos *adicionais* sobre esses assuntos, com referências cruzadas a regras anteriores que podem ser relevantes.

DISPOSIÇÃO DA MASMORRA

As masmorras não precisam fazer sentido, mas exigem alguma premeditação para que o Mestre não se veja obrigado a bolar coisas enquanto os jogadores tamborilam os dedos na mesa. O que importa para masmorras fantásticas é o *que os heróis vão fazer* — e é por isso que a maior parte de *Masmorras Fantásticas*: *Masmorras* consiste em maneiras para os PdJs explorarem ao máximo suas habilidades! Antes de começar uma aventura na masmorra, o MJ deve fazer anotações sobre os elementos abaixo para que quando os jogadores tomarem decisões, ele já tenha a resposta na ponta da língua.

Arquétipo

O que é a masmorra? Responder a essa pergunta pode ser de grande ajuda na hora de fazer mapas e estar pronto para responder perguntas dos jogadores! Algumas possibilidades:

Caverna: Sem iluminação e úmida, com fissuras profundas, lagoas e perigos naturais semelhantes. Uma caverna não terá “salas” ou “níveis” propriamente ditos, mas a erosão pode produzir o mesmo efeito. Pode abrigar criaturas cujo habitat sejam cavernas (ursos, morcegos gigantes, etc.) ou monstros *inteligentes* que reivindicaram o local como covil e instalaram armadilhas, portas, etc. Cavernas abertas tornam mais fácil para inimigos distantes ouvirem o grupo; as mais apertadas podem desafiar heróis vestidos com armaduras a se espremerem por aberturas estreitas.

Porão: Pode ser iluminado, embora parcialmente (penalidade de -3 para Visão), e ainda sendo utilizado; neste último caso, os usuários são hostis ou raramente vistos (talvez estejam sendo devorados por monstros). Os porões ampliados têm várias salas pequenas separadas por paredes grossas que sustentam o edifício acima e, portanto, têm muitas portas e armadilhas — mas também quartos que podem ser protegidos com facilidade para descansar. Os monstros geralmente são humanos ou animais de estimação, a menos que algo tenha tomado o lugar e transformado em covil.

Labirinto: Uma masmorra *deliberada*, criada para desafiar aqueles que o adentram. Alguns são feitos para manter algo lá dentro — geralmente um monstro terrível. Outros são projetados para testar os exploradores até o limite, mas recompensam aqueles que chegam ao outro lado ou a alguma área interna. Labirintos tendem a se contorcer e se espalhar em várias direções; apresentam intermináveis obstáculos, truques, armadilhas e monstros; e muitas vezes exigem que os aventureiros usem todas as suas perícias para sobreviver.

Mina: Escura, a menos que ainda seja utilizada (seções em uso terão baixa iluminação, causando penalidade de -3 para Visão). As “armadilhas” estão mais para riscos de mineração — galerias prestes a desmoronar, gases sufocantes ou explosivos e assim por diante. As minas podem se estender por muitos quilômetros e ter muitos níveis, mas consistem quase inteiramente em túneis claustrofóbicos. Os monstros podem ser os *mineradores* (gnomos malignos, kobolds etc.) ou qualquer coisa que os tenha devorado (vermes gigantes, balrogs, etc.). O tesouro geralmente consiste em minério ou gemas brutas.

Prisão: As prisões se assemelham a porões com algumas diferenças importantes. Elas abrigam guardas, torturadores, um monte de portas trancadas, além de armadilhas que oferecem uma maneira para os guardas passarem incólumes. Haverá também cozinheiros, cozinhas e até áreas para trabalho escravo. Ambos os prisioneiros e os guardas podem se qualificar como monstros! Uma subcategoria importante é o *zoológico*: uma prisão para feras. Os feiticeiros, principalmente, parecem ter costume de aprisionar algumas coisas muito incomuns...

Esgoto: Os esgotos se estendem sob as metrópoles. Eles podem ter entradas por toda a cidade, mas as partes *interessantes* são mais remotas. Os esgotos são úmidos, fétidos e insalubres; os heróis terão que fazer muitos testes de HT! Muitos têm tanto armadilhas deliberadas (criadas por assassinos e ladrões) quanto má engenharia (por exemplo, paredes que desmoronam). Costumam abrigar gosmas, ratos gigantes e vítimas de afogamento que se tornaram mortos-vivos. Alguns esgotos são mal iluminados por gosmas brilhantes (penalidade de -8 para Visão).



Contos de Taverna e Livros Mofados

Depois de projetar a masmorra, o MJ deve decidir o que os exploradores podem aprender sobre ela através de boatos e/ou pesquisas (veja *Encontrando uma Missão*, pág. 4). Este passo vem por último porque ter todos os fatos em mãos torna mais fácil inventar fofocas *úteis* que dão um retorno justo sobre o investimento dos PdJs em perícias de pouca utilidade fora da cidade.

Boatos

Invente alguns boatos *genéricos* sobre a masmorra para dar aos aventureiros que fizerem testes de **Boemia** ou **Assuntos Atuais**: arquétipo (caverna, mina, etc.), perigos óbvios do lado de fora (“Meio caminho acima na encosta de um vulcão e cheio de fissuras e poços de lava.”), uma descrição simples de monstros vistos nas proximidades (“Ah! Goblins azuis, pode ter certeza, juro pelo túmulo da minha mãe!”), pilhagem lendária (“*Todo* mundo sabe que há uma Espada Sagrada lá.”), etc. Um sucesso decisivo revela um detalhe; veja abaixo.



Também prepare duas ou três informações que não passem de lorota para os exploradores que obtiverem falha crítica! Elas devem ser consistentes com os boatos verdadeiros. Por exemplo, se um sucesso revelar “O Calabouço da Crueldade fica perto do mar”, uma falha crítica pode adicionar “Está repleto de krakens!” quando o Calabouço é, na verdade, uma tumba selada cheia de mortos-vivos.

Detalhes

Anote alguns detalhes *específicos* para compartilhar com os heróis que obtiverem sucesso em testes de **Pesquisa**: habitantes específicos (“As Passagens do Padecimento são consideradas o covil do lich Ruínas, um necromante extraordinário.”), construção (“O complexo é obra dos Gnomos Infernais, mestres de fechaduras astutas e Runas do Mal.”), perigos inequívocos (“É chamado de Mosteiro Maldito por um bom motivo — traga um exorcista.”), ou dicas sobre tesouros que vão além da especulação gananciosa (“A Espada Sagrada repousa lá dentro, é verdade. No entanto, o Mal a colocou sobre o Altar da Perdição, já que é impossível destruí-la. Apenas quem tem muita força de vontade pode erguê-la.”). Um sucesso decisivo fornece um detalhe especialmente valioso — uma fraqueza de um dos piores monstros, uma senha, um mapa parcial, etc.

Anote também detalhes fatais para pesquisadores que falharem criticamente. Novamente, estes não devem destoar de outras descobertas. Se a água benta *cura* o lich Ruínas, é improvável que ele desencoraje rumores falsos de que ela na verdade o queima...

Tumba: As tumbas tendem a ser escuras, fechadas e secas. Muitas têm um aspecto labiríntico, com truques e armadilhas astutos para frustrar ladrões de túmulos. Alguns dos habitantes mais comuns são mortos-vivos e coisas que devoram cadáveres. Como enterros são rituais religiosos, as tumbas são frequentemente santificadas e incluem locais para rezar, tornando prováveis variações de santidade, maldições e altares estranhos. Todavia, os mortos costumam ser enterrados com ricos tesouros, o que faz valer a pena enfrentar os perigos.

Sistema de Tocas: Um sistema de tocas é semelhante a uma mina, mas escavada por certos animais (formigas gigantes, vermes, coelhos assassinos) que ali se abrigam, não por mineradores. A maioria dessas criaturas pode navegar no escuro, então é improvável que haja iluminação. O tamanho e a forma dos túneis dependerão dos monstros que os cavaram; por exemplo, vermes de 2 m de espessura cavam túneis de 2 m de largura. As paredes podem ser escoradas com esterco, palha, gosma viscosa ou ossos de presas. É provável que haja coisas como teias e alçapões.

Uma masmorra pode incluir diferentes regiões com temas diversos. No entanto, é tradicional dar uma pista ao grupo quando ele muda de região, para que ele tenha a chance de se preparar. Isso pode depender de um teste de habilidade — **Conhecimento Oculto** para um labirinto esquecido, **Prospecção** de uma mina, **Sobrevivência Urbana** para um esgoto, **Teologia** para identificar símbolos de tumbas, **Naturalista** para um sistema de tocas, até **Manha** para reconhecer uma prisão. Todos esses testes devem ser baseados em *Per*.

Mapas

O próximo passo é mapear a masmorra — pegue papel quadriculado e comece a desenhar salas e passagens. As *cavernas* tendem a ter áreas irregulares ligadas por túneis estreitos. *Minas* e *esgotos*, por serem artificiais, são bastante regulares; a maioria tem mais corredores do que salas. *Sistemas de tocas* podem ser tanto regulares quanto irregulares, dependendo dos moradores. *Porões*, *prisões*

e *tumbas* normalmente têm muitas salas e plantas baixas razoavelmente previsíveis e quadradas. *Labirintos* variam muito para generalizações além de “confuso”.

Não se preocupe (muito) com cartografia ou solidez arquitetônica, mas lembre-se destas coisas:

Escala: Decida quantos metros cada quadrado ou hexágono do papel representa.

Paredes: Desenhe paredes razoavelmente grossas e anote seu PV e RD — para quando os jogadores decidirem cavar um atalho! A maioria das paredes das masmorras são de pedra, com RD ablativa (veja pág. MB83). Uma parede de 15 cm é tão fina quanto possível e tem RD 78, PV 75; uma parede de 30 cm tem RD 156, PV 94; uma parede 60 cm tem RD 312, PV 118; e uma parede 90 cm tem RD 468, PV 135.

Altos e Baixos: Em uma masmorra de vários andares, você precisará de um mapa por andar ou nível. Certifique-se de incluir escadarias, rampas, poços, elevadores mágicos, etc. Utilizar um código para cara um desses níveis (digamos, com cores ou letras) permite que você veja rapidamente onde os heróis estão indo.

Etiquetas de Área: Numere qualquer área que você acha que pode conter características interessantes ou um encontro, para que você tenha uma maneira de se referir a ela em suas anotações. Cada conjunto de áreas “genéricas” (túneis de conexão, celas de prisão, etc.) pode compartilhar um número e uma descrição. É melhor numerar as áreas na ordem aproximada que você acha que os aventureiros vão alcançá-las, de modo que, enquanto o grupo explora a masmorra, você pode consultar suas anotações folheando o mínimo possível.

Legenda: Você precisará de símbolos que representem portas, portas *secretas*, escadas e assim por diante. Você achará mais fácil responder às perguntas dos jogadores se você guardar esses símbolos e sempre usar os mesmos em todas as suas masmorras.

Para regras sobre mapas feitos por *aventureiros*, veja *Mapeamento* (pág. 6) e *O Conto na Boca do Povo* (pág. 15).

Informações da Área

Olhando para o seu mapa, anote os rótulos das áreas em ordem numérica e anote qualquer coisa interessante em cada área à medida que avança. Suas anotações não precisam ser prolixas, mas devem ser completas. Uma masmorra de quatro salas pode resultar em horas de diversão se tiver muita coisa acontecendo, enquanto 1.337 salas com portas idênticas, sem mobília, um orc para cada PdJ e pouquíssima pilhagem é uma receita para o tédio. “Interessante” é subjetivo, mas aqui estão algumas dicas clássicas.

Portas e Fechaduras

As entradas das áreas de masmorras geralmente têm portas, grades, portas levadiças ou barreiras semelhantes.

Fechaduras: Esses portais podem estar *trancados*; consulte *Arrombando Fechaduras* (pág. 8). Os modificadores comuns para **Arrombamento** variam de +5 a -5. Fechaduras especialmente difíceis podem penalizar até -10! Não é possível arrombar uma fechadura protegida pela mágica **Tranca Mágica** — nesse caso é necessário utilizar **Contramágica** ou **Chave Mestra**.

Portas: Se o arrombamento falhar, o grupo não tiver um ladrão, ou os exploradores simplesmente quiserem quebrar coisas, entrada forçada se torna um problema; veja *Avançando na Marra* (pág. 8). Qualquer fechadura ou barra pode ser *forçada*. Os valores típicos são:

Construção	Fechadura/Dobradiça		Barra/Cunha	
	RD	PV	RD	PV
Leve	3	6	1	14
Média	6	12	2	18
Pesada	9	18	4	23
M. Pesada	12	23	8	30
Cofre	24	46	16	37

A própria porta pode ser *golpeada*. Madeira tem RD ablativa (ver pág. MB83), enquanto a madeira e o ferro não têm. Use estes números:

Construção	Madeira		Reforçada com Ferro		Ferro	
	RD	PV	RD	PV	RD	PV
Leve	1	23	5	27	12	36
Média	2	29	10	34	25	46
Pesado	3	33	15	39	50	58
M. Pesado	6	42	30	49	75	66
Cofre	12	54	60	62	150	84

Coisas de Metal: Barras de ferro, grades, etc., podem ser golpeadas ou *entortadas*. As estatísticas abaixo são *por barra*; quebrar uma barra permite que uma pessoa Magra passe, duas permite que a maioria dos aventureiros passem, e três permite a passagem de exploradores Gordos ou Muito Gordos, ou aqueles com Gigantismo. O peso é para caso alguém quiser erguer portas levadiças *destrancadas*; ST é a ST efetiva mínima necessária sem esforço adicional.

Construção	RD	PV	Peso	ST
Leve	6	12	100 kg	12
Média	9	18	250 kg	18
Pesada	12	23	500 kg	25
M. Pesada	18	35	1.000 kg	36
Cofre	24	46	1.500 kg	44

Habitantes

Muitas áreas devem ter monstros! Anote suas estatísticas completas em uma folha separada que você possa consultar sempre que aparecerem. Tudo o que você precisa observar nas informações da área é o tipo e o número de inimigos, quaisquer perícias e equipamentos que fujam da normalidade e talvez alguns testes importantes (*especialmente* Audição e Visão para sentinelas; veja *Reconhecimento*, pág. 7). Para conselhos sobre estatísticas de monstros, veja *Encontros Perigosos* (pág. 20).

Surpresas Desagradáveis

Armadilhas e Perigos (pág. 8) fala sobre muitos truques desagradáveis que podem ser escondidos em uma masmorra. Alguns perigos *inteligentes* — escondidos em entradas, em aposentos e/ou na mobília — são uma parte importante do que torna divertidas as explorações de masmorras! No entanto, é bom resistir à tentação de colocá-los por toda a parte. Isso apenas deixará os jogadores paranoicos e transformará o jogo em uma missão tensa, mas tediosa, de limpeza de calabouço. Algumas observações específicas:

Armadilhas: Descreva armadilhas *únicas* nas notas para as áreas que as contêm. Todavia, muitas armadilhas são “genéricas”, e aparecem repetidamente. Mantenha as estatísticas em uma folha de referência separada, conforme recomendado para monstros. As informações de área precisam apenas indicar a localização das armadilhas, além dos casos em que há versões diferentes das comuns.

Maldições: Tente torná-las únicas. Maldições que aparecem com frequência suficiente para obter estatísticas “genéricas” parecerão *idiotas* — e não estranhas e assustadoras! Para descrever uma maldição, especifique seu *teste de resistência* (se houver) e *efeitos*: dano (tipo e quantidade), ou lesão se reduz os PF ou PV, ignorando RD; atribuições (como penalidades de atributo ou desvantagens temporárias); ou efeitos semelhantes a mágicas (todas as mágicas malignas em **GURPS Magia** são inspirações para uma maldição). Se a maldição causada por um espírito maligno, anote sua Vontade efetiva para aspirantes a exorcistas.

Runas Malignas: Eles diferem das maldições principalmente porque são incomuns, mas não raras, e geralmente causam efeitos instantâneos semelhantes às mágicas de feiticeiros — geralmente Toque Candente, Toque Mortal, Desidratar, Geladura, Toque Congelante ou Toque Chocante. Anote a mágica, o NH efetivo, qualquer teste de resistência e o dano.

Nojeira: Nojeira exige um *teste de resistência e efeitos*, assim como uma maldição. A resistência é normalmente um teste de HT, no geral com penalidade; efeitos típicos se assemelham a ácido, veneno ou poções. Anote se a nojeira deve tocar a pele ou se pode atravessar armadura (semelhante a Ruína Gosmenta; veja **Masmorras Fantásticas: Aventureiros**). Um pouco de geleca pode enferrujar ou apodrecer equipamentos! Para isso, faça um teste de HT para o equipamento — novamente, possivelmente com penalidade. Ferramentas delicadas (como gazuas) e artigos com partes móveis têm HT 10, enquanto armaduras, armas e ferramentas pesadas (como varas) têm HT 12. Equipamentos de combate de qualidade *superior* e ferramentas *boas* recebem bônus de +1, armas de qualidade *altíssima* e ferramentas de qualidade *superior* recebem +2, oricalco recebe +2, prata ou couro de dragão *geralmente* recebe +1 e ferro meteórico é imune a gosmas mágicas. Um fracasso na maioria das vezes significa que o item foi arruinado.

Truques: Ainda mais do que maldições, truques devem ser notáveis. O que torna um truque difícil é que ele é *inesperado*! Para coisas como portais e passagens que se movem, indique onde os aventureiros terminam anotando a(s) entrada(s) e saída(s) exatamente como você faria para uma escada entre os níveis.

Veja **Armadilhas Diabólicas** (pág. 19) para um formato prático para descrever não apenas armadilhas, mas também maldições, runas malignas, nojeiras e truques.

Obstáculos

Algumas áreas devem incluir dilemas *óbvios* que exigem as regras **Acrobacias em Masmorras** (pág. 7) e/ou **Atravessando Perigos** (pág. 8). Estes incluem pontos interessantes que são difíceis de alcançar e perigos evidentes que podem ser evitados, mas não desarmados, quebrados ou resistidos; ex., poços de ácido. Anote qualquer um dos itens seguintes que venham a se aplicar:

- A *altura* de um desafio vertical: queda para uma área mais baixa, distância do chão ao topo de um altar gigante ou a uma pequena abertura na metade de uma parede, profundidade de um poço, etc.

Dano de Queda

<i>Distância</i>	<i>Dano</i>	<i>Distância</i>	<i>Dano</i>	<i>Distância</i>	<i>Dano</i>
1 metro	1d	15 metros	3d+2	45 metros	6d
2 metros	1d+1	20 metros	4d	50 metros	6d+2
3 metros	1d+2	25 metros	4d+2	60 metros	7d
4 metros	2d-1	30 metros	5d	70 metros	7d+2
5 metros	2d	35 metros	5d+2	80 metros	8d+1
10 metros	3d	40 metros	6d-1	100 metros	9d+1



- A *largura* de qualquer desafio horizontal: abismo, superfície congelada, poço de lava, água e assim por diante.
- Penalidades em testes para superar esses desafios; veja “... Com Espigões” (pág. 7).

Certifique-se de explicar as consequências para aqueles que fracassam! Alguns exemplos:

Quedas: Aqueles que falham em atravessar abismos, saliências estreitas, poços, encostas íngremes, etc., se estatelam no chão. Não se preocupe em fazer os cálculos da pág. MB431. Basta usar a tabela acima.

Buracos da Morte: O dano de queda torna-se *por perfuração* quando há espigões na parte inferior! Ignore o dano de queda para poços cheios de líquido — mas ácido causa 1d-1 de dano por corrosão por segundo, enquanto lava causa até 8d+2 de dano por queimadura por segundo (e tende a ser bastante mortífero, então use com moderação).

Água: Um fracasso resulta em afogamento (veja *Natação*, pág. MB355).

Características Especiais

Uma área de masmorra pode conter todo tipo de coisas estranhas e maravilhosas — a maioria ruim, algumas boas, e todas inteiramente a critério do Mestre. Os prediletos da tradição incluem:

Altars: Estes podem ser amaldiçoados (veja *Maldições*, pág. 9) ou abençoados (veja *Última Tentativa*, pág. 15), ou aumentam a santidade efetiva para clérigos *malignos* na área.

Fontes Encantadas: Elas afetam as pessoas que bebem, tomam banho ou itens mergulhados nelas, causando corrosão (1d-1 cor pontos de dano por mergulho, 3d de lesão se o conteúdo for ingerido), envenenamento (anote o dano e a penalidade para qualquer teste de HT para evitar isso), efeitos de poções, e assim por diante. Algumas têm tabelas inteiras de efeitos aleatórios — ou até tabelas *separadas* para efeitos se alguém beber, tomar banho ou mergulhar nela!

Mana: Áreas com mana diferente do normal (veja *Mana*, pág. MB235) podem ser um desafio interessante de vez em quando. Não encha uma masmorra inteira com áreas de mana nulo apenas por diversão — isso é chato para feiticeiros e bardos, além de injusto para PdJs com Equipamentos Característicos mágicos.

Características Naturais: Veios de minério (especifique o rendimento líquido em \$ e kg), fungos estranhos (que brilham ou envenenam quem os come, ou *curam* quem os come) e assim por diante.

Santidade: As áreas também podem ter diferentes níveis de santidade. Isso afeta os clérigos exatamente como o mana afeta os feiticeiros. Utilize isso com moderação — os clérigos são os únicos curandeiros na maioria dos grupos!

Estátuas: Elas podem falar, oferecendo enigmas para os *jogadores* resolverem. Acertar a resposta pode abrir uma porta ou até mesmo conceder um desejo. Ou talvez a estátua pareça mundana, mas é um PdM que o grupo pode libertar com uma mágica **Pedra para Carne** (mas certifique-se de oferecer uma pista). Trate estátuas que *andam e atacam* como monstros!

Portas Secretas e Ocultas

Portas secretas e ocultas são obrigatórias em masmorras fantásticas! Tal como acontece com armadilhas, evite a tentação de colocá-las em toda parte. Pressionar cada seção de parede de 3 me-

tros de altura enquanto faz um barulho “ugh-ugh” é divertido nos videogames da década de 1990, mas não em uma mesa de RPG.

Como observado em *Portas Ocultas* (pág. 6), uma porta *secreta* requer um teste para ser localizada e outro para ser aberta, enquanto uma porta *escondida* exige apenas um teste de detecção, mas a pessoa que está procurando deve estar procurando dentro ou atrás do lugar (ou coisa) certo para ter alguma chance de sucesso. Atribua a cada uma dessas portas uma penalidade para quaisquer testes envolvidos (normalmente de -1 a -10). Cada porta escondida *também* precisa de algo que a esteja ocultando — inclua isso nas informações da área. Objetos bem colocados (um armário grande aqui, um salão forrado com tapeçarias ali) são boas adições a *qualquer* área.

Espólios

Uma área ou seus habitantes costumam ter coisas — veja *Tesouro* (pág. 28).

ARMADILHAS DIABÓLICAS

Armadilhas dão ao Mestre a oportunidade de exercitar sua criatividade diabólica. Para cada armadilha, anote sucintamente *o que ela é* e *o que a aciona* e, em seguida, liste o seguinte:

Detectar: A perícia necessária para encontrar a armadilha — geralmente **Armadilhas**, mas **Alquimia** ou **Venefício** para nojeiras, ou **Taumatologia** para Runas Malignas — junto com qualquer modificador de dificuldade. Tais testes são sempre baseados em *Per*. Nem todas as armadilhas são detectáveis! Somente magia pode detectar uma armadilha escondida inteiramente dentro de uma parede ou baú, ou atrás de uma porta.

Desarmar: A perícia necessária para tornar a armadilha inofensiva. Na maioria das vezes, basta **Armadilhas** baseado em DX, mas nojeiras podem exigir **Alquimia**, **Materiais Perigosos** ou **Venefício**. Algumas armadilhas permitem perícias alternativas — por exemplo, **Armeiro (Armas de Projétil)** seria tão bom quanto **Armadilhas** para neutralizar uma besta *acessível*. Esse teste também pode ser modificado. Anote também se um fracasso aciona a armadilha! Algumas armadilhas não podem ser desarmadas — por exemplo, um poço com um piso ilusório o cobrindo. A única solução pode ser identificar e evitar essa armadilha.

Contornar: Como evitar a armadilha se for encontrada, mas não desarmada. Pode ser que isso nem exija um teste; é bem simples não pisar no grande azulejo vermelho. Se *houver* um teste, é quase sempre de DX — ou **Acrobacia** ou **Salto**, se for melhor. Como sempre, pode haver um modificador. Por definição, um fracasso significa que a armadilha é acionada!

Esquivar: A armadilha oferece uma última tentativa de evitar seus efeitos quando acionada? Na maioria dos casos, trata-se de um teste de *Esquiva*, possivelmente qualificado (“Um teste de *Audição-2* permite que a vítima ouça um clique atrás de si. Ela pode fazer um teste de *Esquiva-2* para abaixar.”). Para gás ou pó cegante, porém, pode ser um teste de HT para o alvo prender a respiração ou fechar os olhos rapidamente. Algumas armadilhas indetectáveis podem ser *detidas* por alguém cuidadosamente tateando a área da armadilha para senti-la e interceptá-la — um teste de **Armadilhas** baseado em DX com penalidade de -5 mais qualquer bônus de **Destreza Manual Elevada**.

Efeitos: As consequências da armadilha! Ela pode atingir a vítima com uma arma corpo a corpo ou de ataque à distância operada mola (considere o dano da arma como se fosse empunhada por alguém com um valor de ST respeitável), derrubando algo pesado (qualquer dano é possível, mas causar morte instantânea é sem graça), prendendo o alvo (dê-lhe uma ST efetiva), ou enchendo uma área com gás (oferece um teste de HT penalizado para resistir e causa sono, lesão, etc.), entre outras coisas. Armadilhas *mágicas*, como Runas Malignas, devem ter uma mágica específica, o NH efetivo e todos os parâmetros necessários (teste de resistência, dano, etc.).

Disparos: Quantas vezes a armadilha pode ser acionada. A maioria das armadilhas são de um disparo só. Algumas podem disparar várias vezes. Armadilhas mágicas geralmente têm disparos *infinitos*! Coisas que não têm disparos, como poços, são “constantes”.

Rearmar: Se a armadilha for do tipo que pode ser desarmada, indique se é possível rearmá-la fazendo o teste para desarmar uma segunda vez.

Roubar: Diga se é possível, por meio de um teste de Armadilhas baseado em IQ — possivelmente com um modificador — que um ladrão *roube* a armadilha! Se isso acontecer, especifique o que o ladrão adquiriu (“Uma besta de ST 15.”) e quanto o item pesa.

Essa informação tornará *muito* mais fácil arbitrar *Lidando com Armadilhas* (pág. 8) e *Coisas Perigosas* (pág. 9).

Exemplos de Armadilhas

Besta Oculta: Besta escondida atrás de um pequeno buraco na parede, acionada por ladrilhos soltos.

Detectar: Armadilhas baseado em Per com -9.

Desarmar: Armadilhas baseado em DX. Um fracasso aciona!

Contornar: Automático (não pisar no ladrilho).

Esquivar: Teste de Audição com -2 permite Esquiva com -2.

Efeitos: 1d+5 perf.

Disparos: 1.

Rearmar, Roubar: Não — a besta está *dentro* da parede.

Runas Congeladas: Trecho de 9 m de piso coberto com Runas Malignas que opera mágica em quem o atravessa.

Detectar: Taumatologia baseado em Per, ou Percepção + Aptidão Mágica para magos.

Desarmar: Não.

Contornar: DX-5 para andar sem pisar nas runas.

Esquivar: Não.

Monstros e Conhecimento dos Jogadores

É justo permitir que exploradores que aprendem os pontos fortes e fracos dos monstros por meio de perícias e mágicas, ou perdendo partes do corpo, explorem esse conhecimento; veja *Reconhecendo Criaturas* (pág. 9) e *Explorando Fraquezas* (pág. 10). O MJ não tem nenhuma obrigação especial de respeitar o conhecimento do jogador adquirido nos suplementos do jogo! A resposta consagrada pelo tempo a essa tática de aventureiros é misturar as coisas: vampiros passam a não gostar de sorveira ou absinto em vez de alho, ou são mortos sendo enterrados sob uma espada fincada no chão em vez de uma estaca no coração; o “dragão de fogo” sopra relâmpagos (ou um jato de formigas de fogo!) em vez de chamas; e assim por diante.

Efeitos: Sucesso num teste de resistência a Geladura-15 com HT ou sofrer 3d de lesão.

Disparos: Infinito.

Roubar: Não.

Poço Coberto por Ilusão: Poço de 9 m de profundidade com espigões no fundo, oculto sob um quadrado de piso ilusório de 3 m x 3 m.

Detectar: Armadilhas baseado em Per (ou mágica adequada).

Desarmar: Não.

Contornar: DX ou Salto — ou automático com uma escada, prancha, etc.

Esquivar: Não.

Efeitos: 3d perf.

Tiros: Constante.

Roubar: Não.

ENCONTROS PERIGOSOS

Matar monstros é necessário para poder tomar suas coisas. Como esse é o ponto principal de masmorras fantásticas, é *crucial* que o MJ faça um trabalho respeitável para determinar quando e onde os monstros aparecem, o que eles podem fazer e quantos tentam devorar os heróis de uma só vez.

Tipos de Encontro

Os encontros de fantasia em masmorras costumam se enquadrar em duas categorias.

Monstros Errantes

“Monstros errantes” são coisas hostis que vagam por aí procurando causar problemas. Eles podem patrulhar ativamente os ermos ou uma masmorra subterrânea. Eles poderiam até brotar do Inferno sem motivo, razão ou circunstância!

Lide com isso atribuindo probabilidades de um encontro a cada área externa ou nível de masmorra. Um resultado de 6 ou menos em 3d é adequado para estradas “seguras”, enquanto 9 ou menos é melhor para a maioria dos ermos e masmorras. Economize probabilidades de 12 ou menos e 15 ou menos para o Inferno, colmeias de vespas gigantes e locais igualmente infestados de monstros.

Modifique em até +3 esse teste se os exploradores estiverem fazendo algo estúpido que vai atrair atenção (por exemplo, transportar uma balista pela masmorra). Por outro lado, tentativas deliberadas de cautela (por exemplo, todos fazendo testes de Furtividade e usando Infravisão em vez de luzes) podem render até -3. O Mestre pode atribuir outros modificadores situacionais.

O MJ também deve definir a *frequência* desses testes. Os testes de hora em hora são adequados quando o grupo se desloca em um ambiente interno, procurando por portas secretas, etc., enquanto os testes diários funcionam bem ao viajar ao ar livre. Também faça um teste por noite quando o grupo acampar, uma vez sempre que o grupo parar para realizar um exorcismo ou outra tarefa longa, e uma vez por tentativa de golpear ou forçar uma porta.

O Mestre decide o que aparece (e com que rapidez) quando um teste resulta num encontro. Algumas áreas têm apenas um tipo de monstro; outras têm dezenas. MJs da velha guarda vão querer montar uma tabela de encontros aleatórios para cada área e deixar que *ela* determine a má sorte do grupo!

Encontros Predefinidos

“Encontros predefinidos” são encontros com monstros que o MJ deliberadamente coloca em uma área específica da masmorra. Isso ainda pode envolver testes! Informações de área que dizem algo como “chance de 9 ou menos de 2d orcs” ou “tocar no altar invoca um demônio em um 12 ou menos” pode dar à masmorra uma sobrevida caso se queira utilizá-la em outro jogo.

Criando Monstros

Praticamente *qualquer* criatura de qualquer suplemento **GURPS** pode funcionar como um habitante de masmorra. Se não foi projetado para fantasia, basta alterar os efeitos especiais. Por exemplo, um alienígena que voa pelo espaço explodindo pessoas com pirocinese psíquica, torna-se um demônio que voa pelo ar, explodindo pessoas com bolas de fogo mágicas. Simples!

Assim como as armadilhas, os monstros são divertidos de projetar. Para cada monstro que criar, o Mestre deve ter informações suficientes para resolver não apenas o combate, mas *todas* as situações discutidas em *Monstros* (pág. 9). Não se preocupe em construir monstros com pontos de personagem! Os detalhes a seguir serão mais do que suficientes:

ST:	PV:	Velocidade:
DX:	Vont:	Deslocamento:
IQ:	Per:	
HT:	PF:	MT:
Esquiva:	Aparar:	RD:

Ataque (NH ou Resistência): Por exemplo, “Mordida (14): 1d+2 corte” ou “Olhar Mortífero (15 vs. HT): Ataque Cardíaco (pág. MB429)”. *Mordidas* causam GdP-1 de dano, enquanto *golpe-adores* (chifres, caudas de escorpião, etc.) causam GdP a +1/dado; podem causar dano por corte, contusão ou perfuração. *Membros* causam GdP-1 (GdP para um membro posterior); eles podem causar dano por contusão (+1/dado com Garras Cegas), ou por corte ou perfuração (+1/dado com Longas Garras Pontudas). Ataques naturais geralmente se beneficiam de ST de Golpe que aumenta o dano; os que causam dano por corte ou perfuração podem carregar *veneno* de acompanhamento (anote o teste de resistência e os danos). A resistência e os efeitos de ataques *sobrenaturais* são arbitrários. Utilize uma linha diferente para cada ataque.

Características: Vantagens ou desvantagens importantes em masmorras fantásticas, como Sentidos Aguçados (para perceber aventureiros sorrateiros), Ataque Constrictivo, Indomável (para um monstro que não pode ser influenciado), Abascanto, Regeneração e Fleuma (para uma criatura destemida). Não se preocupe em repetir RD, Ataques Inatos, etc., já mencionados acima.

Perícias: Perícias relevantes, *especialmente* Briga (com DX+2 ou acima, isso dá +1 de dano por dado com ataques naturais) e Furtividade.

Classe: *Animal* (Gigante se for enorme ou *Atroz* se mutante; são afetados por Adestramento de Animais e mágicas sobre Animais), *Construto* (servo mágico incorruptível), *Demônio* (criatura extradimensional hostil sujeita à mágica Expulsar), *Criatura Anciã* (criatura extradimensional hostil *não* sujeita a Expulsar), *Elemental* (sujeito a Expulsar e Controle de Elemental), *Fada* (criatura mágica de livre-arbítrio), *Híbrido* (como Animal, mas compartilha traços de duas ou mais feras e requer um subconjunto especial de magias sobre Animais), *Comum* (qualquer coisa viva que não seja Animal, Planta ou Gosma e que tenha órgãos vitais, como goblins e outras criaturas genéricas), *Planta* (afetados por mágicas sobre Plantas), *Gosma* (geleia difusa, IQ 0 que é imune à maioria das mágicas sobre Animais e Plantas), ou *Morto-Vivo* (podem ser espantados com Fé Verdadeira). Isso é importante para as vantagens de Propósito Maior e ao escolher a perícia usada para reconhecer a coisa (consulte *Reconhecendo Criaturas*, pág. 9).

Observações: Anotações que indicam se criatura vai negociar ou apenas fingir que pretende negociar (veja *Negociação*, pág. 10), se ela é realmente maligna (assunto para clérigos e guerreiros sagrados), se seu corpo possui partes úteis (veja *Pedaços de Monstros Mortos*, pág. 13), etc.

Exemplos de Monstros

Os monstros a seguir podem ser úteis para MJs que não dispõem de tempo ou que precisam de inspiração para suas próprias criaturas.

Aranha Ácida

Essa aranha gigante tem um corpo relativamente pequeno — “apenas” 2,1 m de diâmetro — ligado a pernas longas e peludas que o erguem a 2,1 m do chão. Ela pode andar desimpedida sobre qualquer coisa, com exceção dos mais altos dos homens. Uma aranha caçadora, ela espreita em fendas escuras, esperando que uma presa quente passe. Ela pula, então, sobre sua presa, mordendo-a com presas capazes de penetrar armaduras de placas e injetando veneno corrosivo de ação rápida que digere parcialmente sua presa.

ST: 26	PV: 26	Velocidade: 7,00
DX: 15	Vont: 12	Deslocamento: 9
IQ: 5	Per: 12	
HT: 13	PF: 13	MT: +2
Esquiva: 11	Aparar: N/D	RD: 4

Mordida Ácida (15): 2d+1 perf + acompanhamento 1d-3 cor (10 ciclos de um segundo).

Características: Animal Selvagem; Horizontal; Infravisão; Manuseadores Precários; Pernas Adicionais (Oito Pernas; Longas, Podem andar *sobre* aventureiros de MT 0 ou menores sem precisar evadir); Reflexos em Combate; Super Salto 1 (salto de 10 metros); Visão 360 Graus.

Perícias: Furtividade-15; Salto-16.

Classe: Animal Atroz.

Observações: As glândulas ácidas contêm ácido suficiente para 3d granadas de ácido (\$10 cada). Espécimes com ST e PV maiores não são inauditos; Deslocamento, distância de salto e ácido permanecem inalterados.

as-Sharak

Os as-Sharak são feiticeiros elementais que venderam suas almas por poder... apenas para serem transformados em monstros no Inferno e enviados de volta ao mundo dos vivos para punir mortais igualmente arrogantes. Com o físico de grandes felinos (mas eretos, como os homens) e alguns dos poderes mágicos que eles tanto desejavam como mortais — mas com as mentes destruídas pela loucura — esses demônios guardam tesouros de conhecimento oculto, à espreita de magos sedentos por poder. Eles acreditam que tirar um número suficiente de vidas mortais acabará por quebrar sua maldição.

ST: 18	PV: 18	Velocidade: 6,50
DX: 14	Vont: 14	Deslocamento: 6
IQ: 10	Per: 14	
HT: 12	PF: 12	MT: 0
Esquiva: 10	Aparar: 12	RD: 2

Mordida ou Garra Dianteira (16): 1d+2 corte.

Sopro (16): Pode soprar um cone de baforada mágica de 5 metros de largura × 20 metros de comprimento uma vez por dia. Os efeitos dependem da subespécie:

- *as-Sharak Agni (Fogo):* Sopro de Chamas (5d+1 qmd).
- *as-Sharak Akasha (Espírito):* Remoção de Vida (2d fad). Dano por sufocamento; RD não tem efeito neste ataque respiratório, mas Não Respira protege completamente.
- *as-Sharak Jala (Água):* Espirro Congelado do Oceano (3d-1 cont, sem trauma por impacto ou projeção). Sucesso num teste de HT com penalidade de -1 para cada 2 pontos de dano penetrante ou ser congelado (paralisado) por (20 - HT) minutos, mínimo 1 minuto.

- *as-Sharak Prithvi (Terra)*: Areia do Deserto (3d+1 cont). Sucesso num teste de HT com penalidade de -1 para cada 2 pontos de dano penetrante ou ficar cego por (20 - HT) minutos, mínimo 1 minuto.
- *as-Sharak Vayu (Vento)*: Tempestade Dilacerante (5d+1 cont).

Garra Traseira (14): 1d+3 corte.

Arma (16): Shamshir (3d+1 corte ou 1d+3 perf).

Características: Detectar (Sobrenatural); Durabilidade Sobrenatural (Só pode ser morto por dano sobrenatural); Imunidade a Riscos ao Metabolismo; Indomável; Não Come nem Bebe; Não Dorme; Não Respira; Propósito Maior (Punir os invasores do local protegido); Reflexos em Combate; Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Sem Órgãos Vitais); Visão Noturna 5.

Perícias: Ataque Inato (Sopro)-16; Briga-16; Espadas de Lâmina Larga-16; Furtividade-14.

Classe: Demônio.

Observações: Alguns usam armaduras; nesse, adicione a RD da armadura à RD natural 2. Trate um shamshir como um sabre de cavalaria comum (pág. MB271). Há boatos sobre a existência de as-Sharak magos com IQ 12+, Aptidão Mágica 2+ e mágicas. Não estão dispostos a negociar. São malignos.

Cobra de Gelo

Essa serpente de pelo branco é temida pelas culturas bárbaras do Norte Gélido. Ela caça procurando o calor do corpo e pode agir mesmo em frio extremo. Sua mordida surpreendentemente forte é peçonhenta e também pode enfraquecer a presa com uma exalação de puro frio.

ST : 10	PV : 10	Velocidade : 7,00
DX : 14	Vont : 20	Deslocamento : 7
IQ : 2	Per : 12	
HT : 12	PF : 12	MT : 0
Esquiva : 10	Aparar : N/D	RD : 2

Mordida (16): 1d corte + acompanhamento 2d tox (HT-4 para resistir).

Sopro Congelante (14): 1d(5) qmd (Jato, Distância 5/10). Isso é devido a frio extremo, não a fogo!

Características: Adaptação ao Terreno (Gelo); Animal Selvagem; Hipoalergia; Infravisão; RD 20 (Limitada, Frio/Gelo); ST de Golpe +3 (ST 13); Tolerância à Temperatura 10 (-92° a 4°); Vermiforme.

Perícias: Ataque Inato (Sopro)-14; Briga-16; Furtividade-14.

Classe: Animal Atroz.

Observações: Órgão frio que vale \$50 para alquimistas, os quais utilizam-no em poções de gelo líquido.

Crânio Flamejante

Crânios flamejantes são mortos-vivos semicorpóreos que se assemelham a crânios humanos voadores envoltos em fogo. Preferindo combate corporal, eles desferem mordidas flamejantes em suas presas vivas. Devido a seu tamanho, velocidade e natureza difusa, eles são alvos difíceis e muitas vezes podem causar bastante dano antes de serem destruídos. Ninguém sabe se eles se são criações necromânticas ou espíritos malignos de livre arbítrio que detestam os mortais.

ST : 0	PV : 20	Velocidade : 6,00
DX : 14	Vont : 10	Deslocamento : 12 (Ar)
IQ : 10	Per : 10	
HT : 10	PF : N/D	MT : -5

Esquiva : 9	Aparar : N/D	RD : 0
--------------------	---------------------	---------------

Mordida Flamejante (14): 2 pontos qmd. Este ataque Cósmico ignora *qualquer* RD!

Características: Fleuma; Hipoalergia; Imunidade a Riscos ao Metabolismo; Indomável; Manuseadores Precários; Não Come nem Bebe; Não Dorme; Não Respira; Sem Pernas (Aéreo); Tolerância a Ferimentos (Difuso).

Perícias: Furtividade-14.

Classe: Morto-Vivo.

Observações: Não estão dispostos a negociar. São malignos.

Cria do Abismo

Crias do abismo (*sempre* são uma horda) são demônios minúsculos, pouco sapientes, que atacam ferozmente com força e velocidade inesperadas. Olhos esbugalhados e cabeças inchadas arruinam sua aparência perturbadoramente infantil. Eles são muito frágeis; um golpe sólido vai matá-los. Ao morrer, porém, eles explodem em uma nuvem de chamas, como uma bola de fogo mágica.

ST : 8	PV : 8	Velocidade : 7,00
DX : 18	Vont : 10	Deslocamento : 10
IQ : 6	Per : 10	
HT : 10	PF : 10	MT : -1
Esquiva : 10	Aparar : 11	RD : 0

Arma (18): Facão (3d-2 corte ou 1d+2 perf).

Explosão Final: 3d qmd ex + interligação: 1d corte frag (estilhaços de osso voando!) ao morrer.

Características: Fleuma; Fúria (12); Imunidade a Riscos ao Metabolismo; Indomável; Não Come nem Bebe; Não Dorme; Não Respira; ST de Golpe +10 (ST 18).

Perícias: Faca-18.

Classe: Demônio.

Observações: Não estão dispostos a negociar. São malignos.

Deturpador de Mentes

Deturpadores de mentes são Coisas de Além do Tempo e do Espaço, com intelecto de nível genial e poderes psíquicos devastadores. Nenhum mortal sobreviveu para descrever um, mas a tradição antiga sugere que eles são humanoides com pele áspera (semelhante à de uma estrela do mar), sem nariz e mãos e pés que consistem em ventosas cercadas por cílios contorcidos em vez de dedos. Um encontro com um deturpador de mentes geralmente termina em loucura ou morte. Felizmente para os humanos, os deturpadores de mentes não funcionam bem juntos; um deturpador de mentes provavelmente será o chefe de uma masmorra, encontrado nos níveis inferiores, cercado por buchas-de-canhão enlouquecidas.

ST : 10	PV : 10	Velocidade : 5,50
DX : 10	Vont : 20	Deslocamento : 5
IQ : 18	Per : 18	
HT : 12	PF : 20	MT : 0
Esquiva : 8	Aparar : 13 (x5)	RD : 10

Açoite Psicocinético (20): 3d cont (x5). Este ataque à distância (Prec 3, Distância 10/100) pode ser esquivado, mas não bloqueado ou aparado.

Armas (18): Seis porretes (3d+3 cont), cimitarras (3d+3 corte ou 2d perf) ou lanças (2d+1 perf).

Características: Abascanto 6; Dependência (Mana; Constante); Fleuma; Flexibilidade; Imunidade a Riscos ao Metabolismo; Mente Segmentada 4; Não Come nem Bebe; Não Dorme; Não Respira; Regeneração (Muito Acelerada, 1 PV/Segundo); Resistência à Pressão 3; Terror; Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Sem Órgãos Vitais); Tolerância à Temperatura 5 (-26° a 37°).

Perícias: Ataque Inato (Olhar)-20; várias perícias baseadas em IQ com NH 16-20.

Classe: Criatura Anciã.

Observações: Aparar, RD, ataque e Terror são psíquicos. Mente Segmentada permite que o deturpador de mentes golpeie e apare psicocineticamente cinco vezes por turno! Um deturpador de mentes frequentemente fingirá estar disposto a negociar; é possível que até honre um acordo que envolva os aventureiros concordarem em realizar uma missão horrível e que manche a alma. É maligno.

Esmagamelo

Um esmagamelo é um fungo ambulante do tamanho de um homem. Assemelha-se a um enorme cogumelo com dezenas de “pés” semelhantes a tentáculos em torno de sua base (o que permite que ele se mova) e uma boca escancarada no topo (que permite que ele devore aventureiros). Feito de “músculo” vegetal sólido, é absurdamente forte. Os druidas acreditam que os esmagamelos não são sapientes, embora haja rumores de homens-fungos *inteligentes* com esporos alucinógenos.

ST: 40	PV: 40	Velocidade: 4,50
DX: 10	Vont: 10	Deslocamento: 4
IQ: 2	Per: 10	
HT: 12	PF: 12	MT: 0

Esquiva: 7 Aparar: N/D RD: 2

Mordida (10): 4d cont.

Características: Ataque Constrictivo; Fleuma; Não Dorme; Não Respira; Hipoalergia; Imunidade a Riscos ao Metabolismo; Indomável; Manipuladores Precários; Tolerância a Ferimentos (Homogêneo, Sem Sangue).

Classe: Planta.

Observações: A mordida conta como um agarrão em oponentes de MT 0 ou menor, e é seguida pelo Ataque Constrictivo. Esmagamelos não são inteligentes o suficiente para negociar. Mágicas sobre plantas afetam normalmente essas criaturas.

Espadachim com Armadura-Golem

Esse constructo consiste num golem de carne — feito de um espadachim outrora vivo — que foi rebitado dentro de placas de metal sólidas que *também* são animadas, aumentando assim a força. É praticamente indestrutível... e quando o golem de carne é morto, a armadura se reanima por conta própria na forma de um “golem de armadura” e deve ser destruída uma segunda vez. Felizmente para os exploradores, o grande peso do metal utilizado (100 kg) torna a coisa lenta e barulhenta, e aparenta possuir as vulnerabilidades humanas normais na cabeça e nos órgãos vitais.

ST: 13	PV: 13	Velocidade: 7,00
DX: 13	Vont: 10	Deslocamento: 2
IQ: 10	Per: 10	
HT: 13	PF: N/D	MT: 0

Esquiva: 8 Aparar/Bloquear: 12 RD: 17

Armas (16): Espada larga (3d+1 corte ou 1d+4 perf) e escudo médio (1d+2 cont).

Características: Autômato; Fleuma; Fragilidade (Não-Natural); Fúria (12); Hipoalergia; Incapaz de Aprender; Imunidade a Riscos ao Metabolismo; Indomável; Não Come nem Bebe; Não Dorme; Não Respira; Reflexos em Combate; Reprogramável; Sem Recuperação (Total); ST de Golpe +5 (ST 18); Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue); Vida Extra 1.

Perícias: Escudo-16; Espadas de Lâmina Larga-16.

Classe: Construto.

Observações: Normalmente carrega uma espada larga comum e um escudo médio (BD 2), mas podem ser itens mágicos. A enorme armadura do golem não pode ser usada por um homem, mas vale \$1d×100 por si só como sucata! Nenhum golem vai negociar ou revelar informações úteis.

Golem de Pedra

Um golem de pedra é um autômato mágico criado para ser um guardião. A maioria dos golens encontrados em masmorras já viveram mais que seus criadores e cumprem ordens obscuras completamente ao pé da letra. Alguns adverte os aventureiros para ser manterem longe de um determinado local ou evitar alguma ação, e atacam apenas aqueles que ignoram o aviso; outros simplesmente atacam à primeira vista.

ST: 20	PV: 30	Velocidade: 6,25
DX: 11	Vont: 8	Deslocamento: 6
IQ: 8	Per: 8	
HT: 14	PF: N/D	MT: +1

Esquiva: 9 Aparar: 9 RD: 4

Punho de Pedra (12): 2d-1 cont.

Arma (13): Malho (3d+8 esmagamento) enorme (MT +1) ou espada do carrasco (3d+6 corte).

Características: Autômato; Fleuma; Fragilidade (Não Natural); Hipoalergia; Imunidade a Riscos ao Metabolismo; Incapaz de Aprender; Indomável; Não Come nem Bebe; Não Dorme; Não Respira; Reprogramável; Resistência à Pressão 3; Resistência a Vácuo; Sem Recuperação (Total); Tolerância a Ferimentos (Homogêneo, Sem Sangue).

Perícias: Briga-12; Espada de Duas Mãos-13 ou Maça/Machado de Duas Mãos-13.

Classe: Constructo.

Observações: Este é um modelo *básico*; não há limite real para ST, PV, RD ou NH. Se estiver vestido com armadura do tamanho de bárbaros (MT +1), some a RD da armadura à RD natural 4; placas de bronze RD 5 (total RD 9) são comuns. Nenhum golem negociará ou revelará informações úteis.





Gosma em Erupção

A maioria das gosmas só é perigosa se alguém tocá-la ou se ela pingar em um explorador descuidado. Este espécime é incomum, pois escorre ao redor, espirrando gotas de nojeira tóxica em qualquer coisa que se mexa, com o objetivo de matar o alvo para engoli-lo e assim se poder se reproduzir. Se não for destruída em uma área com cadáveres disponíveis, a gosma em erupção converterá um corpo em uma nova gosma em uma hora. Essa duplicação continuará até que as gosmas fiquem sem cadáveres. Alguém que já foi transformado em gosma não pode ser ressuscitado!

ST: 0 **PV:** 10 **Velocidade:** 6,00
DX: 12 **Vont:** 0 **Deslocamento:** 1
IQ: 0 **Per:** 10
HT: 12 **PF:** 12 **MT:** 0

Esquiva: 9 **Aparar:** N/D **RD:** 0

Bola de Gosma (12): Ataque à distância (Prec 3, Distância 10/100). Penetra armaduras em um número de segundos iguais à RD e, em seguida, causa 2d tox pontos de dano, reduzido para 1d tox num sucesso num teste de HT.

Características: Anfíbio; Hipoalergia; Imunidade a Riscos ao Metabolismo; Invertebrado; Não Dorme; Não Respira; Sem Manuseadores; Sem Pernas (Desliza); Sentido de Vibração (Ar); Tolerância a Ferimentos (Difuso; Infiltração, pode escorrer sob barreiras e através de pequenos orifícios).

Classe: Gosma.

Observações: Não é senciente — incapaz de se comunicar ou negociar. Não é afetado por magia sobre Animais ou Plantas que não visem especificamente gosmas. Uma gosma morta pode ser utilizada (ou vendida) como uma dose de Ruína Gosmenta.

Lobo Gigante

Os lobos gigantes são lobos enormes, fortes e rápidos, com pelagem grossa e lanosa, sentidos aguçados e uma predileção por carne humana. Contos que relatam orcs utilizando essas criaturas como montarias são apócrifos — eles comem orcs também. Embora um lobo gigante não seja um desafio para os aventureiros, eles tendem a andar por aí em matilhas de até 20...

ST: 16 **PV:** 16 **Velocidade:** 6,00
DX: 12 **Vont:** 11 **Deslocamento:** 9
IQ: 4 **Per:** 14
HT: 12 **PF:** 12 **MT:** +1
Esquiva: 9 **Aparar:** N/D **RD:** 2

Mordida (14): 1d+1 corte.

Características: Animal Selvagem; Olfato Discriminatório; Quadrúpede; Tolerância à Temperatura 1 (-16° a 21°); Visão Noturna 2.

Perícias: Briga-14; Rastreamento-14.

Classe: Animal Gigante.

Observações: Embora não sejam sapientes, os lobos gigantes utilizam táticas eficazes de matilha. Cada matilha tem um macho alfa com ST 17, IQ 5, PV 17, Vont 12, Per 15, dano 1d+2 corte e Tática-12.

Macaco Carnívoro

Os macacos carnívoros assemelham-se superficialmente aos que comem bananas, mas têm a boca cheia de dentes ideais para rasgar carne e um temperamento predatório. São fortes, combativos e têm faro para carne, rastreando humanos saborosos pelo olfato. Devido ao seu poder físico, os aventureiros são aconselhados a matá-los antes que eles entrem em combate corporal e agarrem alguém!

ST: 17 **PV:** 17 **Velocidade:** 6,00
DX: 12 **Vont:** 10 **Deslocamento:** 7
IQ: 6 **Per:** 10
HT: 12 **PF:** 12 **MT:** +1

Esquiva: 9 **Aparar:** 10 (Desarmado) **RD:** 1

Mordida (14): 1d+2 corte.

Soco (14): 2d cont.



Características: Animal Selvagem; Atrapalhado 1; Olfato Discriminatório; Pendular; ST Braçal +2 (ST 19).

Perícias: Briga-14; Escalada-14; Luta Greco-Romana-14 (+2 ST ao agarrar).

Classe: Animal Atroz.

Observações: Macacos carnívoros são inteligentes o suficiente para que mágicas sobre Animais *não* funcionem — é recomendado o uso de mágicas de Controle Mental. A ST Braçal e a Luta Greco-Romana garante ST efetiva 21 para agarrar, e alguns macacos gostam de usar Torção de Pescoço (com ST-4, ou 17, resultando em 4d-1 de dano; veja pág. MB404) em vítimas agarradas.

Monstro de Cerco

Esses brutamontes gigantescos e encurvados são estúpidos, mal-humorados e completamente leais às forças das trevas que controlam qualquer masmorra em que eles se encontrem. Seu objetivo na vida é empurrar máquinas de cerco e proteger portões. Eles combatem empunhando martelo enorme que parece um amaciador de carne rebitado em uma das mãos e tiras de aço pregadas diretamente à sua pele coriácea. Felizmente para os aventureiros, os monstros de cerco são criaturas de carne e osso, não construídos, e, portanto, estão sujeitas a veneno, estrangulamento e golpes em pontos vitais.

ST: 30	PV: 30	Velocidade: 6,00
DX: 12	Vont: 12	Deslocamento: 5
IQ: 8	Per: 8	
HT: 12	PF: 18	MT: +2

Esquiva: 9 **Aparar:** 11 **RD:** 10

Arma (16): Martelo (5d+5 cont). Não é possível largar a arma!

Punho de Cota de Malha (16): 3d+3 cont.

Bota de Metal (14): 3d+4 cont.

Características: Duro de Matar 4; Fanatismo; Hipoalgia; Irritabilidade (12); Recuperação Muito Acelerada.

Perícias: Briga-16; Maça/Machado-16.

Classe: Comum.

Observações: Os monstros de cerco *não são* sobrenaturais e *podem* ser enganados ou até mesmo podem estar dispostos a negociar. Controle mental também funciona — mas dada a Vontade de um monstro de cerco (e o custo triplo para operar mágicas em alvos MT +2), isso geralmente não é tão prático. As “armas” e “armaduras” de um monstro de cerco consistem em 90 kg de sucata de baixa qualidade.

Morcego Imundo (Batchala)

Esses morcegos gigantescos são desprovidos do medo por fogo e homens que as feras normais têm. Seu fedor quando próximos pode dominar as vítimas antes que os morcegos deem uma única mordida, e sua boca carrega toxinas que fazem as feridas criarem pus e sangrarem, causando fraqueza.

ST: 10	PV: 10	Velocidade: 6,50
DX: 14	Vont: 10	Deslocamento: 13 (Ar)
IQ: 3	Per: 10	
HT: 12	PF: 12	MT: 0

Esquiva: 9 **Aparar:** N/D **RD:** 1

Mordida (16): 1d+1 corte + acompanhamento 1 PF.

Fedor (Resistido por HT): Emissão baseada em olfato num raio de um metro. Aqueles que falham no teste de resistência sofrem de *náusea* (-2 aos atributos e testes de habilidade, -1 para defesas ativas e possível ânsia; veja pág. MB428) por um número de minutos iguais à margem de fracasso.

Características: Animal Selvagem; Audição Aguçada 8 (Audição 18); Manuseadores Precários; Sonar (20 metros); ST de Golpe +5 (ST 15).

Perícias: Acrobacia Aérea-14; Briga-16.

Classe: Animal Atroz.

Observações: Algumas colônias têm um líder demoníaco que tem IQ 10+, Indomável, Abascanto 10 e Fleuma. Esse líder é um demônio, e *não* é um animal atroz com a metacaracterística Animal Selvagem.

Peshkali

Peshkali são poderosas sentinelas demoníacas cuja missão é proteger lugares esquecidos. Eles possuem um tronco musculoso e vagamente humanoide do qual se projetam seis braços, enquanto a parte inferior de seu corpo é o de uma grande serpente. O que eles não têm em feitiçaria ou poderes assombrosos, eles têm em força e destreza marcial.

ST: 20	PV: 20	Velocidade: 6,00
DX: 12	Vont: 14	Deslocamento: 6
IQ: 10	Per: 14	
HT: 12	PF: 12	MT: 0

Esquiva: 8 **Aparar:** 13 (x6) **RD:** 4

Armas (18): Seis porretes (3d+3 cont), cimitarras (3d+3 corte ou 2d perf) ou lanças (2d+1 perf).

Características: Ataque Adicional 5; Ataque Constritivo (+2 para agarrar e ST por braço utilizado após os dois primeiros!); Braços Adicionais 4; Durabilidade Sobrenatural (Só pode ser morto se todos os seis braços estiverem incapacitados); Fleuma; Imunidade a Riscos ao Metabolismo; Indomável; Infravisão; Não Come nem Bebe; Não Dorme; Não Respira; Reflexos em Combate; Sem Pernas (Desliza); Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Sem Cérebro, Sem Pescoço, Sem Órgãos Vitais); Ultraflexibilidade das Juntas.

Perícias: Espadas de Lâmina Larga-18 ou Lança-18; Luta Greco-Romana-16 (+2 ST ao agarrar).

Classe: Demônio.

Observações: Não está disposto a negociar. É maligno.

Rato Gigante

Há pouco a ser dito sobre os ratos gigantes: eles são tão astutos e hábeis quanto os ratos normais, porém são *enormes*, do tamanho das crianças que eles raptam para devorar. Estão presentes em quase todas as masmorras — especialmente esgotos. Eles são bucha-de-canhão para aventureiros bem equipados, mas de vez em quando, 20 ou 30 deles vão entrar em frenesi e enfrentar o grupo de aventureiros de qualquer forma.

ST: 9	PV: 9	Velocidade: 6,50
DX: 13	Vont: 10	Deslocamento: 7
IQ: 5	Per: 12	
HT: 13	PF: 13	MT: -1

Esquiva: 9 **Aparar:** N/D **RD:** 1

Mordida (15): 1d-1 corte.

Características: Animal Selvagem; Semiereto; ST de Golpe +2 (ST 11); Visão Noturna 5.

Perícias: Briga-15; Furtividade-15.

Classe: Animal Gigante.

Observações: Qualquer pessoa que seja ferida por ratos gigantes deve ser bem-sucedida num teste de HT para evitar infecção por alguma doença. Um exemplo típico é a podridão dos esgotos (penalidade de -1 em todos os atributos e testes de habilidade até que se interrompa a doença com Curar Doenças).

Toxificador

Toxificadores podem ser confundidos com fantasmas devido à sua aparência borrada e semissólida. No entanto, eles são, na verdade, nuvens demoníacas de vapor venenoso esverdeado. Eles atacam simplesmente ficando perto das vítimas e envolvendo-as em uma névoa letal de veneno de contato. Eles não são afetados por armas além daquelas especificamente projetadas para ferir espíritos, e são incomumente obstinados e difíceis de repelir com magia.

ST: 0 **PV:** 10 **Velocidade:** 6,00
DX: 14 **Vont:** 16 **Deslocamento:** 12 (Ar)
IQ: 10 **Per:** 10
HT: 10 **PF:** 10 **MT:** 0

Esquiva: 10 **Aparar:** N/D **RD:** 0

Ataque Tóxico (Resistido por HT-4): Agente de contato emanado em um raio de dois metros. Aqueles que não resistem sofrem 1d tox pontos de dano e ficam *nauseados* (penalidade de -2 a atributos e testes de habilidade, -1 para defesas ativas e possível ânsia; veja pág. MB428) se a lesão chegar a 2/3 dos PV. A náusea dura até que a vítima seja curada acima de 2/3 PV.

Características: Aversão (Objetos Abençoados; 5 metros); Hipoalergia; Impossível de Matar 1 (Calcanhar de Aquiles, Armas Mágicas); Imunidade a Riscos ao Metabolismo; Indomável; Não Come nem Bebe; Não Dorme; Não Respira; Sem Manuseadores; Sem Pernas (Aéreo); Sentido de Vibração (Ar); Silêncio 2; Tolerância a Ferimentos (Difuso); Vulnerabilidade (Vento x2).

Perícias: Acrobacia Aérea-16; Furtividade-14 (18 vs. Audição).

Classe: Demônio.

Observações: Não está disposto a negociar. É maligno.

Trigre

Um trigre nada mais é do que um tigre mutante com três cabeças. Ele pode morder três vezes em vez de apenas uma — e essa mordida é mais mortal do que uma mordida de tigre comum devido à força incomum necessária para suportar dois pescoços e cabeças extras!

ST: 19 **PV:** 19 **Velocidade:** 6,00
DX: 13 **Vont:** 11 **Deslocamento:** 10
IQ: 4 **Per:** 12
HT: 11 **PF:** 11 **MT:** +1

Esquiva: 10 **Aparar:** N/D **RD:** 1

Mordida (15): 2d corte (x3).

Garra Dianteira (15): 2d corte.

Garra Traseira (13): 2d+1 corte.

Características: Animal Selvagem; Ataque Adicional 2; Cabeça Adicional 2; Quadrúpede; Reflexos em Combate; Tolerância à Temperatura 1 (-4° a 32°); Visão Periférica; Visão Noturna 5.

Perícias: Briga-15; Furtividade-13; Natacão-13.

Classe: Animal Atroz.

Observações: Alguns tigres mutantes têm ainda mais cabeças! Para cada Cabeça Adicional, adicione +1 a ST e aos PV (aumentando o dano de acordo), além de outro Ataque Adicional. As peles de Trigres são valorizadas para tapetes e podem chegar a \$1.000 cada.

Zumbi de Horda

Zumbis de horda *não* são servos necromânticos, mas vítimas de uma terrível maldição. Qualquer pessoa morta por um zumbi de horda vai se levantar como um deles um minuto depois e tentará devorar qualquer pessoa viva à vista. Embora sejam capazes de falar, os zumbis de horda só gemem o nome da parte do corpo que desejam comer: “Cééérebrooo”, “Triiipaaaas”, “Peeeleee”, etc. Eles são, na maior parte, bucha-de-canhão — mas se um número

suficiente deles atacar ao mesmo tempo, o perigo de ser agarrado, imobilizado e devorado é real. Por outro lado, é fácil fugir deles, e eles geralmente esquecem as vítimas que se escondem fora de seu campo de visão (num resultado de 6 ou menos em 3d o zumbi continua perseguindo a vítima).

ST: 13 **PV:** 17 **Velocidade:** 5,00
DX: 8 **Vont:** 8 **Deslocamento:** 4
IQ: 8 **Per:** 8
HT: 12 **PF:** N/D **MT:** 0

Esquiva: 8 **Aparar:** 9 (Desarmado) **RD:** 0

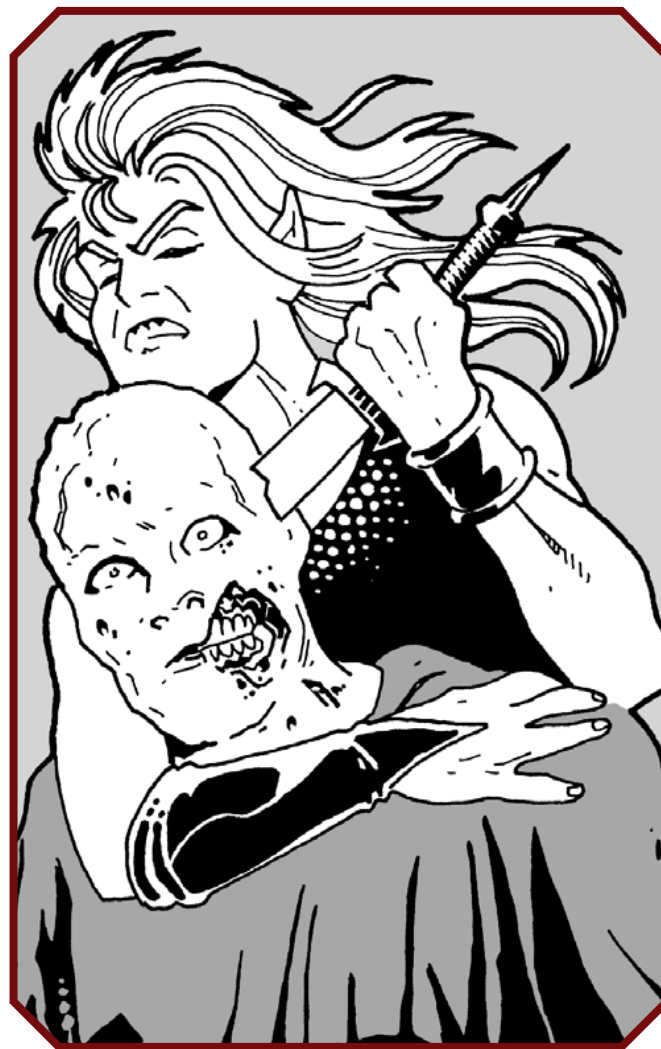
Mordida/Soco (12): 1d cont.

Características: Apetite Incontrolável (6); Ataque Infeccioso (Precisa *matar* a vítima); Fleuma; Fragilidade (Não-Natural); Hipoalergia; Imunidade (Qualquer forma de controle mental); Imunidade a Riscos ao Metabolismo; Incapaz de Aprender; Indiferente (6); Indomável; Mau Cheiro; Não Dorme; Não Respira; Sem Recuperação (Total); Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Não-Vivo); Tolerância à Temperatura 10 (-81° a 15°).

Perícias: Briga-12; Luta Greco-Romana-12 (+2 ST ao agarrar).

Classe: Morto-Vivo.

Observações: Embora “inteligentes”, os zumbis de horda não estão interessados em negociações e são imunes a trapagens. Eles só querem *comer*. Eles *não são* malignos — estão mais para uma força da natureza.



Equilibrando Encontros

Determinar encontros adequados para o grupo é uma arte, não uma ciência. Não há fórmula matemática para isso, e nada ajuda tanto quanto a experiência de Mestre. Algumas orientações:

Ataque: Em todos os encontros, com exceção dos mais triviais, deve haver pelo menos uma criatura que possa ameaçar o PdJ com a *maior* RD. Se um dano básico tão alto mataria o aventureiro com a *menor* RD, considere alternativas — especialmente divisores de armadura e ataques que não interajam com a RD (mágicas Toque Mortal inatas, gás venenoso, etc.). Contra um grupo com valores elevados de defesas ativas, utilize valores altos de NH (isso permite Ataques Enganosos) ou opções que ignorem as defesas (por exemplo, mágicas que funcionam por meio de testes de resistência, efeitos de área ou Furtividade para permitir ataques surpresa). A maioria dos monstros pode atacar apenas uma vez por turno. Aqueles que possuírem Ataque Adicional recebem várias chances de contornar as defesas ativas, resistência e RD, e geralmente devem ter NH e/ou dano um pouco menores.

Defesa: Alguns monstros são *buchas-de-canhão*, e são simplesmente esmagados. Estes não são necessariamente triviais; números e ataques efetivos pode permitir que eles minem os recursos do grupo antes de serem exterminados. Outros são *evasivos* e difíceis de acertar. Isso pode ser devido a uma Esquiva elevada, ou pode ser por causa de alguma defesa inata semelhante a mágica que os permite teletransportar para o lado, tornar-se momentaneamente insubstanciais, etc., em um resultado de 15 ou menos num teste, ou mesmo automaticamente, uma ou duas vezes por turno. Ainda outros são *resistentes*, com RD suficiente para aguentar todos os ataques físicos do heróis, com exceção dos melhores, PV suficiente para absorver vários desses ataques, Regeneração e assim por diante. Uma opção interessante é Tolerância a Ferimentos (Redução de Dano) (veja pág. P53). Isso divide todos os ferimentos por 2, 3 ou mais após passa pela RD, cujo efeito líquido é que guerreiros fortes não podem matar a criatura com apenas um golpe, enquanto os mais fracos podem pelo menos machucá-la.

Mobilidade: Uma criatura que tem Deslocamento 11–20 pode dar dois passos, uma com Deslocamento 21–30 pode dar três passos, e assim por diante, permitindo que ela se aproxime, ataque e saia do alcance — bem irritante! Monstros voadores com muito espaço para manobra podem ficar *completamente* fora de alcance, disparando baforadas de fogo, atirando pedras e assim por diante. Isso força o grupo a recorrer a armas de projéteis (que geralmente não são tão violentas quanto ataques corpo a corpo) ou mágicas (com penalidade de -1/metro, para mágicas Comuns). Criaturas capazes de se teletransportar, fundir-se com pedra, etc., podem fazer de cada ataque um ataque surpresa e deixar aos aventureiros pouca opção a não ser Aguardar e reagir. Apenas dê tais habilidades aos monstros se os PdJs tiverem *alguma* forma de derrotá-los.

Monstros vêm em três amplos níveis de poder, que modificam as suposições acima:

Bucha-de-canhão: monstros que aparecem em hordas que superam em número o grupo. Eles devem ter ataques fracos que são perigosos principalmente porque a ameaça de sorte nos dados (golpe fulminante, dano máximo, vitória numa Disputa Rápida, etc.) aumenta quando cada PdJ enfrenta *muitos* inimigos por turno. Todavia, essas criaturas ainda devem ser capazes de ferir o PdJ com a menor RD! Não há necessidade de Ataque Adicional — uma multidão de buchas-de-canhão é essencialmente um monstro distribuído que já possui vários ataques. Como mencionado acima, os monstros buchas-de-canhão não precisam de defesas particularmente elevadas. Porém, eles geralmente têm a vantagem da mobilidade, entrando e saindo como chacais ou piranhas, ou fervilham pelo ar como vespas.

Oponentes dignos: monstros que podem desafiar os heróis quando as proporções numéricas são mais ou menos iguais. A maioria usa as diretrizes de ataque, defesa e mobilidade conforme escritas. Contudo, compensações são possíveis e podem tornar o encontro interessante. O MJ pode aumentar um pouco o ataque às custas da defesa, ou vice-versa. Ainda é imprudente jogar lá para cima o poder de ataque de forma que chegue a níveis de morte instantânea, mesmo para uma criatura *sem* defesa (em última análise, a sobrevivência dos monstros não importa, enquanto a dos PdJs importa), ou tornar a defesa impenetrável, mesmo para um inimigo que não pode ferir o grupo (lembre-se que masmorras fantásticas têm como objetivo a *matança* de monstros!). A mobilidade melhora um pouco *tanto* o ataque *quanto* a defesa — lembre-se disso ao fazer outros ajustes.

REGRAS DE COMBATE

Lutar é uma parte *vital* de masmorras fantásticas, então os jogadores (principalmente aqueles que jogam de guerreiros) podem querer usar muitas opções de combate — incluindo aquelas de *Combate Tático* (págs. MB384–392) e do *GURPS Artes Marciais*. Isso é bom! Mas tudo isso pode tornar lenta o que deveria ser uma brincadeira divertida, então o Mestre pode querer implementar as regras a seguir.

Movimentos Característicos

Grande parte do tempo desperdiçado em lutas se deve aos *jogadores* calculando probabilidades e consultando regras obscuras. Para evitar isso, o MJ pode sugerir, ou mesmo exigir, que cada jogador elabore alguns “movimentos característicos” que cubram um turno inteiro de ações, e anote de antemão os efeitos. Por exemplo, “Ataque Total (Forte) com 2d+3 corte, utilizado como um Golpe Rápido visando cortar o pescoço, com NH 13, seguido por um corte Enganoso visando o tronco e penalizando em -2 as defesas, com NH 14”. Para encorajar isso, o MJ pode permitir que quem dedicar um tempo para elaborar tal movimento gaste um ponto ganho em uma qualidade que conceda bônus de +1 a todos os testes de habilidade feitos para utilizá-lo.

Monstros Idiotas

Enquanto os heróis podem tentar todos os tipos de movimentos loucos e complexos para exibir suas habilidades, permitir que os monstros façam a mesma coisa quase dobraria o tempo que uma batalha dura. Portanto, os monstros não devem tentar opções sofisticadas como Ataque Enganoso, Ataque com Duas Armas, Finta, Golpe Rápido e técnicas de combate, *a menos que* o Mestre os tenha projetado especificamente para usar tais táticas de forma a serem desafiadores.

“E Fique no Chão!”

As lutas podem durar uma eternidade quando monstros de HT elevada são consecutivamente bem-sucedidos em testes de HT. Para contornar isso, monstros *buchas-de-canhão* devem ser derrotados assim que sofrerem um ferimento — até mesmo um toque de 1 PV da varinha do mago serve. Monstros *dignos* tombam quando seus PV são reduzidos a 0 ou menos. Apenas monstros *chefões* devem lutar com PV negativos e fazer vários testes de HT. Monstros “derrotados” que não foram mortos ou nocauteados podem se acovardar, fingir-se de mortos, fugir, se render, etc. Os que não são naturais podem até desaparecer!

Chefões: monstros, como dragões, feitos para desafiar, por si só, todo o grupo. Eles podem ser superlativos em todas as categorias! Qualquer ataque pode ser letal, então os PdJs não podem simplesmente invadir com uma saraivada de Ataques Totais. Ataques Adicionais são prováveis, especialmente se o chefe não tiver o auxílio de buchas-de-canhão. Tais criaturas são frequentemente evasivas e resistentes; os heróis podem até ter que descobrir uma vulnerabilidade especial para serem capazes de vencer! Alguns inimigos sérios como esse não têm mobilidade e ficam parados trocando golpes, mas isso não é uma regra: um chefe pode ser um desafio por causa da mobilidade, movendo-se por todo o lugar para que apenas um PdJ possa enfrentá-lo por vez.

TESOURO

O saque não deve ser desinteressante — veja *Identificando o Que Presta* (pág. 14) para ideias. Especifique o peso de cada item ou coleção de pequenos itens, além de um “valor de mercado justo” (que você pode improvisar do nada, se preferir!) para usar com

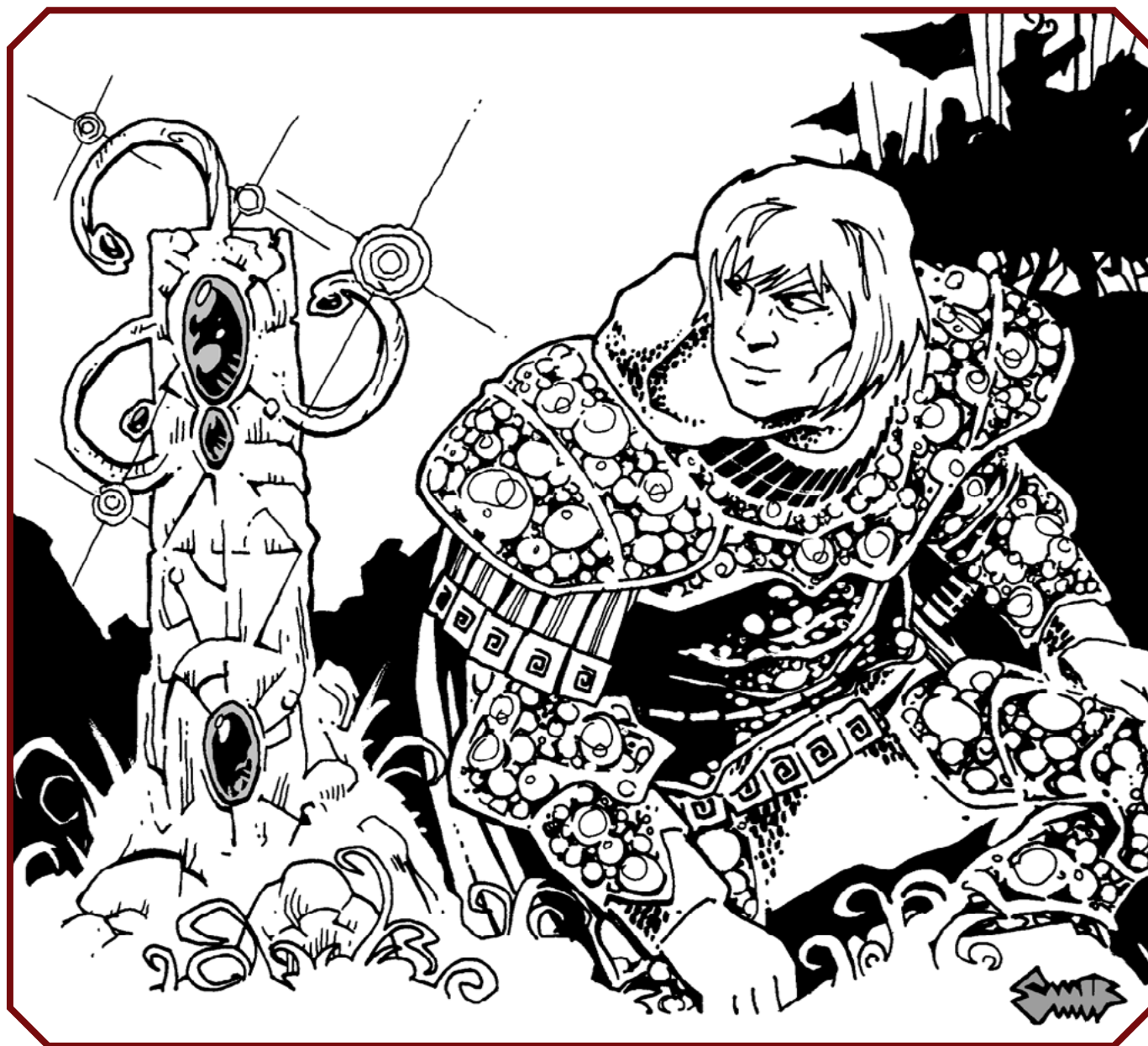
Conseguindo Um Bom Preço (pág. 14). Para moedas, pedras preciosas e artigos de luxos, é tudo o que você precisa. Alguns objetos exigem detalhes adicionais:

Artefatos Raros: Indique se os objetos de arte são verdadeiros ou falsos. Se *qualquer* item tiver marcas de identificação (marca do artífice, brasão, etc.) que indiquem que é mais do que aparenta, anote isso também.

Armas e Armaduras: Os aventureiros vão querer usá-las imediatamente! Especifique todas as propriedades especiais dessas coisas, incluindo quaisquer encantamentos. Anote também os itens destinados a usuários com MT diferente de 0.

Itens Mágicos: A maioria deles também será imediatamente utilizada, então anote cada encantamento e fraqueza. Também atribua um preço ao objeto subjacente, *sem* suas mágicas, para o benefício dos conjuradores que desejam transformá-lo em um item de poder.

Itens Abençoados: Trate-os como itens mágicos. A diferença significativa é que a magia é divina, e não feitiçaria, e chama a atenção daqueles com **Investidura de Poder** ao invés de **Aptidão Mágica**.



Escritos Mágicos: Liste quaisquer mágicas que haja num grimório. Essa é uma excelente maneira de distribuir mágicas que você não permitiria de outra forma.

Poções: Veja **Masmorras Fantásticas: Aventureiros** para uma lista básica. Poções com quase qualquer efeito de mágica são possíveis. No entanto, elixires inéditos encontrados em buracos escuros fervilhando com monstros malignos são difíceis de vender — afinal ninguém quer beber veneno.

Itens Únicos

Não tenha medo de incluir, ocasionalmente, um artefato que simplesmente *é bom para aquilo no qual é utilizado*: um instrumento musical que dá bônus de +1 em todos os testes de Canção de Bardo, um arco que ganha +1 de ST efetiva (até no máximo o dobro da ST) por turno que o personagem segura a corda puxada e preparada, uma armadura que muda de tamanho para caber em qualquer usuário, e assim por diante. Nem todo “item mágico” precisa fazer sentido em termos dos encantamentos encontrados no **GURPS Magia** (ou bênçãos equivalentes). Alguns usam magia *estranha*, ou são o lar de espíritos com capacidades misteriosas, ou são relíquias de poder cósmico! Esses itens não podem ser detectados ou analisados das maneiras usuais e podem até não parecer tão especiais. Eles só podem revelar seus segredos depois de muita tentativa e erro. E, no entanto, muitas vezes acabam sendo os itens mais memoráveis da campanha, porque são verdadeiramente *únicos*.

Quanto é?

Alguns MJs acreditam que é mais fácil lidar com *pouquíssimo* saque do que *muito*. Essa afirmação é duvidosa. Mesmo uma exploração de masmorras desastrosa deve render dinheiro suficiente para que os PdJs possam recarregar itens de poder, substituir flechas e poções utilizadas, doar para o templo e morar na cidade por uma semana ou duas. Caso contrário, ninguém aparecerá para a próxima aventura. Por que profissionais qualificados fariam um trabalho perigoso que comprovadamente não compensa?

Por outro lado, fazer os jogadores esbanjarem dinheiro é fácil. Os preços são sugestões, e vão subir caso se espalhar a notícia de que os exploradores ficaram ricos. Mesmo que o Mestre não goste desse tipo de estratégia, sempre há uma maneira de tirar dinheiro dos aventureiros: rituais que recarregam itens de poder muito além de seus limites usuais por uma taxa exorbitante, artefatos caros e únicos encontrados por outros grupos, mapas para masmorras *extremamente* ricas, custos de treinamento, associações de guildas que concedem acesso a mágicas até então desconhecidas e por aí vai.

Além disso, não necessariamente será possível vender todos os espólios — mesmo tesouros *poderosos*. Uma carroça cheia de itens mágicos potentes pode ser vendida apenas como sucata se forem artefatos únicos que nenhum mago na cidade pode analisar, ou se todos tiverem o Número da Besta. Bens roubados por monstros ainda são roubados uma vez recuperados; o Rei, a Guilda dos Mercadores, etc., podem não concordar que “achado não é roubado”. Poções com ingredientes desconhecidos *não podem* ser vendidas. E assim por diante.

Finalmente, se você der aos heróis coisas que eles podem usar, eles não vão vendê-las! É uma boa ideia incluir pelo menos uma bugiganga pela qual cada membro do grupo vai se apaixonar e torná-los os *melhores* itens da carroça. Todo o resto junto pode mal cobrir cerveja e cama, mas isso não importa se o bárbaro tiver um machado novo e o bardo, um alaúde mágico.

Fazendo-se de Difícil

A maioria dos tesouros é encontrada em três lugares, cada qual com seus desafios próprios:

Cadáveres: Essa é a forma mais comum de se conseguir tesouro — matar e pilhar. Não se esqueça de atribuir penalidades a Revisitar para itens pequenos e *valiosos* nos cadáveres!

Recipientes: Recipientes trancados funcionam como portas trancadas; veja *Portas e Fechaduras* (pág. 18). Os contêineres mais comuns não aguentarão pancadas: um baú de madeira tem RD 2, PV 14; um reforçado com ferro, RD 5, PV 18; e um cofre de ferro sólido, RD 12, PV 10. Contudo, duas coisas impedem os aventureiros de simplesmente golpear os recipientes. Primeiro, bens valiosos e *frágeis*, como garrafas de poções, quebrarão num resultado de 1–4 em 1d (deixe os jogadores impulsivos aprenderem isso da maneira mais difícil!). Em segundo lugar, golpear *vai* disparar quaisquer armadilhas presentes (veja *Armadilhas Diabólicas*, pág. 19).

Pilhas de tesouro: Pilhas de saque nas profundezas ou na extremidade oposta da masmorra, no covil do chefe de todos os monstros chefões, *podem* estar espalhados por todo o lugar, como um clássico tesouro do dragão. Mas os monstros também apreciam a segurança! Por que mais eles viveriam em um forte subterrâneo cheio de armadilhas e portas trancadas? É bem provável que um tesouro esteja em um cofre com uma porta robusta, uma boa fechadura e/ou armadilhas, todos os quais utilizam as regras usuais — mas geralmente com penalidades enormes aos testes para alcançar o tesouro.

ALÉM DA MASMORRA

Um último conselho para o GM: a masmorra é a peça central da fantasia de masmorra, mas aventuras de fantasia padrão, menos munchkin, também podem funcionar. Se os jogadores estão se divertindo muito com seus personagens, e o prestígio de matar monstros e pegar suas coisas não se esgotou depois de um ou dois rastreamentos de masmorras, considere uma missão *fora* da masmorra.

Aventuras nos Ermos

Viajando (pág. 5) e *Monstros Errantes* (pág. 20) tratam os ermos selvagens como uma forma de o MJ manter os aventureiros atentos enquanto vão e voltam da masmorra, mas essa não é a única possibilidade. Ao ignorar detalhes meticulosos, como ecologia, as principais diferenças entre as Minas da Maldade e o Pântano da Perversidade são que o último não tem portas para derrubar e nenhum teto escondendo o céu, e seus monstros e perigos têm um tema de “ar livre” em vez de subterrâneo. Ambos ainda podem ser lugares sombrios, infestados de monstros e cheios de armadilhas que exigem cautela nas buscas e no mapeamento.

As expedições aos ermos favorecem heróis mais hábeis a céu aberto, como bárbaros, druidas e batedores, e podem até ser boas aventuras *iniciais* para grupos compostos por esses tipos de personagens. Por outro lado, para um grupo de tipos mais “urbanos” — particularmente bardos e ladrões — tais missões podem ser difíceis, tornando-as desafios adequados para PdJs experientes que já desbravaram muitas masmorras.

Diretrizes particularmente úteis para aventuras ao céu aberto incluem *Acampamento e Vigilância* (pág. 5), *Rastreamento* (pág. 5), *Mapeamento* (pág. 6), *Reconhecimento* (pág. 7) e “*Cãozinho (de Três Cabeças) Fofinho!*” (pág. 10). Para fins de saque, considere *Dinheiro Brotando do Chão* (pág. 14).

Aventuras na Cidade

Masmorras fantásticas normalmente tratam “cidade” como uma abstração. As transações com lojas, pousadas e templos consistem em algumas jogadas de dados seguidas de uma troca de capital. A Patrulha da Cidade, os Homens do Rei, a Guilda dos Mercadores e a Guilda dos Ladrões são forças impessoais que de alguma forma conseguem ditar preços e até punir heróis que podem limpar o chão com funcionários, vigias e soldados.

Se o Mestre quiser, porém, essas coisas podem ser, elas mesmas, aventuras. Espreitar por becos na calada da noite, invadir prédios, roubar lojas e lutar contra qualquer um que tente interferir difere

muito pouco de se esgueirar por túneis, derrubar portas, matar monstros e tomar seus espólios. Esse tipo de “exploração urbana de masmorras” é excelente para bardos e ladrões, e a prevalência de armaduras e armas mais leves na cidade significa que artistas marciais e espadachins não perderão para bárbaros e cavaleiros no quesito combate.

As aventuras na cidade farão uso regular de *Conseguindo um Dinheirinho a Mais* (pág. 4), *Negociação* (pág. 10), *Enganação* (pág. 10) e *Conseguindo um Bom Preço* (pág. 14). *Acrobacias em Masmorras* (pág. 7) é, como o nome sugere, uma excelente maneira de se deslocar pelos telhados.

Fazendo Bom Uso de Todos

Os modelos em *Masmorras Fantásticas: Aventureiros* dão a cada tipo de personagem a capacidade de lidar com um conjunto relativamente restrito de tarefas. Suas competências se sobrepõem a algumas, mas cada uma possui áreas de proficiência única. Esta venerável convenção de masmorras fantásticas tem um propósito: à medida que diversos desafios no jogo trazem as capacidades de diferentes especialistas para o holofote, os jogadores se revezam no centro das atenções, o que permite que *todos* se divirtam.

É trabalho do MJ dar a cada herói algumas chances de brilhar em cada aventura — de preferência tantas quanto seus companheiros. Isso às vezes é complicado. Algumas sugestões:

Artista Marcial: Poucos desafios valorizam mais a DX e as perícias atléticas do que aqueles que envolvem saltos poderosos e passos hábeis. Isso é tedioso por si só, então misture algumas coisas *estranhas* que dependam de chi e não de mana, santidade ou outra energia oculta. Faça com que ele encontre armas exóticas poderosas que só ele domina — ou manoplas e botas aprimoradas, se ele luta desarmado.

Bárbaro: Obstáculos que exigem ST alta (portais levadiços, barras para dobrar, etc.) permitem que ele exiba seus músculos fora de combate. Sua grande altura e ST permitem que ele ajude os amigos em escaladas, tornando-o um parceiro surpreendentemente bom para o ladrão. Evite a tentação de usar “fast-forward” nas viagens — dê ao bárbaro a chance de mostrar suas habilidades ao ar livre. Itens de tamanho gigante que só ele pode usar são uma recompensa adequada.

Bardo: Não apresse os negócios na cidade antes e depois das masmorras; essas atividades mostram as habilidades sociais do bardo. Trabalhe com monstros que são suscetíveis a provocações e trapaças, e alguns que estarão dispostos a negociar. Surpreenda o grupo com uma reviravolta artística ocasional; por exemplo, a rainha das fadas que exige uma performance de comando. Inclua instrumentos ornamentados e mágicos em pilhas de tesouros.

Batedor: Como o bárbaro e o druida, o batedor vive para a ação ao ar livre, então não ignore a viagem e o rastreamento. Tenha cuidado para não prejudicar suas habilidades com o arco definindo cada encontro de combate em túneis escuros e de combate próximo, onde ele não pode atirar — e inclua alguns desafios fora de combate para ele, como disparar linhas através de abismos. Obviamente, seus prêmios ideais são arcos e flechas cada vez melhores.

Cavaleiro: Dada a sua importância em combate, o cavaleiro nunca estará longe dos holofotes. O truque é torná-lo útil *sem* a espada na mão. Tente fazê-lo usar suas habilidades em Liderança e Tática — deixe-o ajudar verbalmente o ladrão

encrencado em combate do outro lado do abismo, ou liderar uma horda de monstros fracos, porém amigáveis. Armas e armaduras poderosas são, obviamente, o que ele deseja.

Clérigo: A cura sempre é necessária, então destacar pouco o clérigo exige bastante trabalho. No entanto, não é divertido ser pouco mais do que uma poção de cura que anda e respira! Coloque alguns itens e locais amaldiçoados para identificar e exorcizar, mortos-vivos para espantar e o desastre ocasional que exige uma oração organizada por ajuda. Itens abençoados e símbolos sagrados ornamentados não devem ser *muito* raros.

Druida: Com suas habilidades enfraquecidas no subterrâneo, é crucial que parte de cada aventura aconteça ao ar livre. Não transforme cada monstro em um demônio, Criatura Anciã ou horror semelhante — também inclua animais e plantas hostis. Brinque com curas de veneno, as propriedades misteriosas das gosmas, etc. A maioria dos druidas não são materialistas, mas um *animal de estimação* interessante é um achado legal.

Espadachim: O espadachim é facilmente entediado. Ele pode rivalizar com o cavaleiro em combate e o artista marcial no atletismo, e sua Sorte permite que ele corra riscos divertidos. Já que o arquétipo atrai fãs de estilo e elegância, lide com acrobacias malucas com “Claro! Faça um teste com penalidade de -10!” em vez de “Não”. Faça com que sua lâmina de escolha apareça no tesouro — ou dê a ele maneiras de melhorar sua lâmina atual, se ele estiver vinculado a ela.

Feiticeiro: O feiticeiro — como o clérigo, cavaleiro e ladrão — é indispensável. Ele pode detectar itens mágicos, combater magias hostis, identificar livros e poções e derrotar vários inimigos com um olhar. Dezenas de mágicas o impedem de ficar entediado facilmente. Os itens são a chave para manter o jogador feliz: livros de mágicas perdidas, artefatos ornamentados para itens de poder e assim por diante.

Guerreiro Sagrado: Certifique-se de que seu Propósito Maior e conhecimento de monstros e suas fraquezas entrem em jogo — essas coisas o diferenciam do cavaleiro e do clérigo. Tal como acontece com o clérigo, ele lidar com maldições pode elevar sua importância. Um item de missão comum para esses campeões é a “espada sagrada”: uma arma abençoada que *somente* aqueles com Piedade podem empunhar.

Ladrão: O grupo não vai longe sem o ladrão. Com todas as fechaduras, armadilhas e missões de reconhecimento nas masmorras fantásticas, seu maior roubo pode muito bem ser o centro das atenções — pelo menos fora de combate. Se ele ficar entediado de alguma forma, desafie uma perícia raramente utilizada (por exemplo, Falsificação). Recompensas bem-vindas incluem ferramentas melhores e itens pequenos, mas valiosos, para ele surrupiar (fora da vista de seus companheiros!).

ÍNDICE

- Acampamento, 5.
Acrobacia, perícia, 7–8, 12, 19.
Acrobacias em masmorras, 7.
Adaptabilidade Cultural, 10.
Adestramento de Animais, perícia, 10, 12.
Alquimia, perícia, 3, 9, 14, 19.
Analisar Mágica, 14.
Aparência, 15.
Aranha ácida, 21.
Armadilhas, 8–9, 18–20; *exemplos*, 20.
Armadilhas, encontrar, 8.
Armadilhas, perícia, 5–8, 12–13, 19–20.
Armadura, 12; *dormindo de*, 5.
Armeiro, perícia, 3, 14, 19; *Blindagem Individual*, 14; *Armas de Projétil*, 19.
Arremedo, perícia, 7, 10.
Arremesso, perícia, 8.
Arrombamento, perícia, 8, 13, 18.
Arrombando fechaduras, 8, 13.
Artefatos, 29.
as-Sharak, 21.
Assuntos Atuais, perícia, 4, 15, 17.
Atletismo, 7.
Atuação, perícia, 4.
Aventuras na cidade, 30.
Batchala, 23.
Boemia, perícia, 4, 17.
Brilho, 6.
Camaleão Social, 10.
Caminhada, perícia, 5.
Camuflagem, perícia, 5, 11.
Canto, perícia, 4, 11–12.
Captação, perícia, 3, 15.
Carisma, 4, 10, 15.
Cartografia, perícia, 6, 15.
Cativar, perícia, 10.
Cavalgar, perícia, 5.
Chefões, lutas contra, 28.
Cirurgia, perícia, 13.
Clericato, 3, 15.
Cobra de gelo, 24.
Combate, 10–12; *liderança inspiradora*, 11; *perícias de suporte*, 11–12; *provocar*, 12.
Comércio, perícia, 14–15.
Composição Musical, perícia, 4, 15.
Comprando equipamentos, 3–4.
Comunicação, 7.
Conhecimento Oculto, perícia 9–10, 14, 17.
Connoisseur, perícia, 14.
Contrabando, perícia, 4.
Crânio flamejante, 23.
Cria do abismo, 22.
Cura, 11, 13.
Curar Doenças, 4, 12.
Dança, perícia, 4.
Dano de queda, 19.
Desarmar armadilhas, 9.
Despertar Emoção, perícia, 10.
Destreza Manual Elevada, 9, 13, 19.
Detecção de Magia, 9.
Detecção de Mentiras, perícia, 10.
Deturpador de mentes, 25.
Diagnose, perícia, 13.
Dinheiro, 3–5, 14; *a mais*, 4.
Diplomacia perícia, 10.
Disfarce (Animais), perícia, 10.
Disfarce, perícia, 10.
Dissimulação, perícia, 10–11.
Dormindo de armadura, 5.
Encontros, 20, 27; *equilibrando*, 27; *tipos de*, 20.
Enganação, 10.
Entrada Forçada, perícia, 8, 13.
Equilibrando encontros, 27.
Equilibrando os grupos, 30.
Equipamentos baratos, 3–4.
Equipamentos, adquirindo, 3–4; *fontes de luz*, 6.
Ermos, 20, 29.
Escalada, perícia, 7–8.
Escrita, perícia, 4, 15.
Ecuridão, 6.
Esmagamento, 22.
Espadachim de armadura-golem, 24.
Esqui, perícia, 5, 8.
Esquiva, 12, 19.
Estigma Social (Ficha Criminal), 4.
Estratégia, perícia, 11.
Exorcismo, perícia, 9.
Fadiga, perda de, 5.
Falsificação de Dinheiro, perícia, 4.
Falsificação, perícia, 14.
Farmácia, perícia, 13.
Fé Verdadeira (Expulsar), 10.
Fechaduras, 18.
Ficha criminal, 4.
Fisiologia, perícia, 10, 13.
Força, esforço de equipe, 11.
Forrageamento, 5.
Fraquezas, 10, 20.
Fuga, perícia, 8.
Furtividade, perícia, 7, 11, 20.
Golem de pedra, 26.
Golpe Debilitante, perícia, 8.
Golpe Poderoso, perícia, 8.
Gosma em erupção, 23.
Guilda dos Mercadores, 4.
Habilidade com Nós, perícia, 12.
Heráldica, perícia, 9, 14.
Hipnotismo, perícia, 10.
Influência Musical, perícia, 10.
Infravisão, 20.
Instrumentos Musicais, perícia, 4, 11.
Interrogatório, perícia, 13.
Intimidação, perícia, 12.
Investidura de Poder, 9, 14–15, 28.
Itens únicos, 29.
Jato de Luz, 6.
Jogatina, perícia, 4.
Jogo, equilíbrio do, 27.
Lábia, perícia, 10, 14.
Ladinos em batalha, 11.
Leitura Dinâmica, perícia, 14.
Leitura Labial, perícia, 7.
Levantamento, perícia, 8.
Liderança, perícia, 11.
Lobo gigante, 22.
Luz Contínua, 6.
Luz Solar, 6.
Luz, 6.
Macaco carnívoro, 23.
Maldições, 9, 18.
Manha, perícia, 4, 15, 17.
Mapeamento, 6, 17–18.
Masmorras, 16–17, 19–20, 27; *equilibrando*, 27; *encontros*, 20; *características especiais*, 19; *tipos de*, 16–17.
Materiais Perigosos, perícia, 9, 13, 19; *Mágicos*, 9, 13.
Medicina Alternativa, perícia, 11, 13.
Meditação, perícia 15.
Memória Eidética, 10.
Mendicância, perícia, 4.
Mímica/Pantomima, perícia, 7, 10.
Missões, 4, 17; *boatos de*, 17.
Monstro de cerco, 25.
Monstros, 9–10, 13, 18, 21–27; *equilibrando*, 18, 27; *explorando fraquezas*, 10; *exemplos*, 21–26; *pedaços valiosos de*, 13; *fraquezas*, 20.
Morcego imundo, 23.
Movimentos característicos, 27.
Natação, perícia, 8.
Naturalista, perícia, 5, 9, 13, 17.
Navegação, perícia, 5.
Negociação, 10.
Negociar, 10.
Neutralizar Veneno, 13.
Noção do Clima, perícia, 5.
Noção do Perigo, 10.
Observação, perícia, 5–7.
Obstáculos, 7–8, 18–19.
Ocultamento, perícia, 12.
Ocultismo, perícia, 9.
Oratória, perícia, 4.
Ordem de marcha, 6.
Ordem do grupo, 6.
Paladar e Olfato Aguçados, 9.
Patrocinadores, 4.
Penalidades, 6–7.
Percepção do Corpo, perícia, 9.
Percepção, 5.
Perícia, *Acrobacia*, 7, 8, 12, 19; *Adestramento de Animais*, 10, 12; *Alquimia*, 3, 9, 14, 19; *Armadilhas*, 5–8, 12–13, 19–20; *Armeiro*, 3, 14, 19; *Arremesso*, 8; *Arrombamento*, 8, 13; *Assuntos Atuais*, 4, 15, 17; *Atuação*, 4; *Boemia*, 4, 17; *Caminhada*, 5; *Camuflagem*, 5, 11; *Canto*, 4, 11–12; *Captação*, 3, 15; *Cartografia*, 6, 15; *Cativar*, 10; *Cavalgar*, 5; *Cirurgia*, 13; *Composição Musical*, 4, 15; *Comércio*, 4, 14–15; *Conhecimento Oculto*, 9–10, 14, 17; *Conhecimento das Ervas*, 3; *Connoisseur*, 14; *Contrabando*, 4; *Dança*, 4; *Despertar Emoção*, 10; *Detecção de Mentiras*, 10; *Diagnose*, 13; *Diplomacia*, 10; *Disfarce (Animais)*, 10; *Disfarce*, 10; *Dis-*
simulação, 10–11; *Entrada Forçada*, 8, 13; *Escalada*, 7–8; *Escrita*, 4, 15; *Esqui*, 5, 8; *Estratégia*, 11; *Exorcismo*, 9; *Falsificação de Dinheiro*, 4; *Falsificação*, 14; *Farmácia*, 13; *Fisiologia*, 10, 13; *Fuga*, 8; *Furtividade*, 7, 11, 20; *Golpe Debilitante*, 8; *Golpe Poderoso*, 8; *Habilidade com Nós*, 12; *Heráldica*, 9, 14; *Hipnotismo*, 10; *Influência Musical*, 10; *Instrumentos Musicais*, 4, 11; *Interrogatório*, 13; *Intimidação*, 12; *Jogatina*, 4; *Leitura Dinâmica*, 14; *Leitura Labial*, 7; *Levantamento*, 8; *Liderança*, 11; *Lábia*, 10, 14; *Manha*, 4, 15, 17; *Materiais Perigosos*, 9, 13, 19; *Medicina Alternativa*, 11, 13; *Mendicância*, 4; *Mímica/Pantomima*, 7, 10; *Missões*, 4, 17; *Monstros*, 9–10, 13, 18, 21–27; *Morcego imundo*, 23; *Movimentos característicos*, 27; *Natação*, 8; *Naturalista*, 5, 9, 13, 17; *Navegação*, 5; *Negociação*, 10; *Negociar*, 10; *Neutralizar Veneno*, 13; *Noção do Clima*, 5; *Noção do Perigo*, 10; *Observação*, 5–7; *Obstáculos*, 7–8, 18–19; *Ocultamento*, 12; *Ocultismo*, 9; *Oratória*, 4; *Ordem de marcha*, 6; *Ordem do grupo*, 6; *Paladar e Olfato Aguçados*, 9; *Patrocinadores*, 4; *Penalidades*, 6–7; *Percepção do Corpo*, 9; *Percepção*, 5; *Perícia*, *Acrobacia*, 7, 8, 12, 19; *Adestramento de Animais*, 10, 12; *Alquimia*, 3, 9, 14, 19; *Armadilhas*, 5–8, 12–13, 19–20; *Armeiro*, 3, 14, 19; *Arremesso*, 8; *Arrombamento*, 8, 13; *Assuntos Atuais*, 4, 15, 17; *Atuação*, 4; *Boemia*, 4, 17; *Caminhada*, 5; *Camuflagem*, 5, 11; *Canto*, 4, 11–12; *Captação*, 3, 15; *Cartografia*, 6, 15; *Cativar*, 10; *Cavalgar*, 5; *Cirurgia*, 13; *Composição Musical*, 4, 15; *Comércio*, 4, 14–15; *Conhecimento Oculto*, 9–10, 14, 17; *Conhecimento das Ervas*, 3; *Connoisseur*, 14; *Contrabando*, 4; *Dança*, 4; *Despertar Emoção*, 10; *Detecção de Mentiras*, 10; *Diagnose*, 13; *Diplomacia*, 10; *Disfarce (Animais)*, 10; *Disfarce*, 10; *Dis-*
simulação, 10–11; *Entrada Forçada*, 8, 13; *Escalada*, 7–8; *Escrita*, 4, 15; *Esqui*, 5, 8; *Estratégia*, 11; *Exorcismo*, 9; *Falsificação de Dinheiro*, 4; *Falsificação*, 14; *Farmácia*, 13; *Fisiologia*, 10, 13; *Fuga*, 8; *Furtividade*, 7, 11, 20; *Golpe Debilitante*, 8; *Golpe Poderoso*, 8; *Habilidade com Nós*, 12; *Heráldica*, 9, 14; *Hipnotismo*, 10; *Influência Musical*, 10; *Instrumentos Musicais*, 4, 11; *Interrogatório*, 13; *Intimidação*, 12; *Jogatina*, 4; *Leitura Dinâmica*, 14; *Leitura Labial*, 7; *Levantamento*, 8; *Liderança*, 11; *Lábia*, 10, 14; *Manha*, 4, 15, 17; *Materiais Perigosos*, 9, 13, 19; *Medicina Alternativa*, 11, 13; *Mendicância*, 4; *Mímica/Pantomima*, 7, 10; *Missões*, 4, 17; *Monstros*, 9–10, 13, 18, 21–27; *Morcego imundo*, 23; *Movimentos característicos*, 27; *Natação*, 8; *Naturalista*, 5, 9, 13, 17; *Navegação*, 5; *Negociação*, 10; *Negociar*, 10; *Neutralizar Veneno*, 13; *Noção do Clima*, 5; *Noção do Perigo*, 10; *Observação*, 5–7; *Obstáculos*, 7–8, 18–19; *Ocultamento*, 12; *Ocultismo*, 9; *Oratória*, 4; *Percepção do Corpo*, 9; *Percepção*, 5; *Perícia*, *Acrobacia*, 7, 8, 12, 19; *Adestramento de Animais*, 10, 12; *Alquimia*, 3, 9, 14, 19; *Armadilhas*, 5–8, 12–13, 19–20; *Armeiro*, 3, 14, 19; *Arremesso*, 8; *Arrombamento*, 8, 13; *Assuntos Atuais*, 4, 15, 17; *Atuação*, 4; *Boemia*, 4, 17; *Caminhada*, 5; *Camuflagem*, 5, 11; *Canto*, 4, 11–12; *Captação*, 3, 15; *Cartografia*, 6, 15; *Cativar*, 10; *Cavalgar*, 5; *Cirurgia*, 13; *Composição Musical*, 4, 15; *Comércio*, 4, 14–15; *Conhecimento Oculto*, 9–10, 14, 17; *Conhecimento das Ervas*, 3; *Connoisseur*, 14; *Contrabando*, 4; *Dança*, 4; *Despertar Emoção*, 10; *Detecção de Mentiras*, 10; *Diagnose*, 13; *Diplomacia*, 10; *Disfarce (Animais)*, 10; *Disfarce*, 10; *Dis-*
simulação, 10–11; *Entrada Forçada*, 8, 13; *Escalada*, 7–8; *Escrita*, 4, 15; *Esqui*, 5, 8; *Estratégia*, 11; *Exorcismo*, 9; *Falsificação de Dinheiro*, 4; *Falsificação*, 14; *Farmácia*, 13; *Fisiologia*, 10, 13; *Fuga*, 8; *Furtividade*, 7, 11, 20; *Golpe Debilitante*, 8; *Golpe Poderoso*, 8; *Habilidade com Nós*, 12; *Heráldica*, 9, 14; *Hipnotismo*, 10; *Influência Musical*, 10; *Instrumentos Musicais*, 4, 11; *Interrogatório*, 13; *Intimidação*, 12; *Jogatina*, 4; *Leitura Dinâmica*, 14; *Leitura Labial*, 7; *Levantamento*, 8; *Liderança*, 11; *Lábia*, 10, 14; *Manha*, 4, 15, 17; *Materiais Perigosos*, 9, 13, 19; *Medicina Alternativa*, 11, 13; *Mendicância*, 4; *Mímica/Pantomima*, 7, 10; *Missões*, 4, 17; *Monstros*, 9–10, 13, 18, 21–27; *Morcego imundo*, 23; *Movimentos característicos*, 27; *Natação*, 8; *Naturalista*, 5, 9, 13, 17; *Navegação*, 5; *Negociação*, 10; *Negociar*, 10; *Neutralizar Veneno*, 13; *Noção do Clima*, 5; *Noção do Perigo*, 10; *Observação*, 5–7; *Obstáculos*, 7–8, 18–19; *Ocultamento*, 12; *Ocultismo*, 9; *Oratória*, 4; *Percepção do Corpo*, 9; *Percepção*, 5; *Perícia*, *Acrobacia*, 7, 8, 12, 19; *Adestramento de Animais*, 10, 12; *Alquimia*, 3, 9, 14, 19; *Armadilhas*, 5–8, 12–13, 19–20; *Armeiro*, 3, 14, 19; *Arremesso*, 8; *Arrombamento*, 8, 13; *Assuntos Atuais*, 4, 15, 17; *Atuação*, 4; *Boemia*, 4, 17; *Caminhada*, 5; *Camuflagem*, 5, 11; *Canto*, 4, 11–12; *Captação*, 3, 15; *Cartografia*, 6, 15; *Cativar*, 10; *Cavalgar*, 5; *Cirurgia*, 13; *Composição Musical*, 4, 15; *Comércio*, 4, 14–15; *Conhecimento Oculto*, 9–10, 14, 17; *Conhecimento das Ervas*, 3; *Connoisseur*, 14; *Contrabando*, 4; *Dança*, 4; *Despertar Emoção*, 10; *Detecção de Mentiras*, 10; *Diagnose*, 13; *Diplomacia*, 10; *Disfarce (Animais)*, 10; *Disfarce*, 10; *Dis-*
simulação, 10–11; *Entrada Forçada*, 8, 13; *Escalada*, 7–8; *Escrita*, 4, 15; *Esqui*, 5, 8; *Estratégia*, 11; *Exorcismo*, 9; *Falsificação de Dinheiro*, 4; *Falsificação*, 14; *Farmácia*, 13; *Fisiologia*, 10, 13; *Fuga*, 8; *Furtividade*, 7, 11, 20; *Golpe Debilitante*, 8; *Golpe Poderoso*, 8; *Habilidade com Nós*, 12; *Heráldica*, 9, 14; *Hipnotismo*, 10; *Influência Musical*, 10; *Instrumentos Musicais*, 4, 11; *Interrogatório*, 13; *Intimidação*, 12; *Jogatina*, 4; *Leitura Dinâmica*, 14; *Leitura Labial*, 7; *Levantamento*, 8; *Liderança*, 11; *Lábia*, 10, 14; *Manha*, 4, 15, 17; *Materiais Perigosos*, 9, 13, 19; *Medicina Alternativa*, 11, 13; *Mendicância*, 4; *Mímica/Pantomima*, 7, 10; *Missões*, 4, 17; *Monstros*, 9–10, 13, 18, 21–27; *Morcego imundo*, 23; *Movimentos característicos*, 27; *Natação*, 8; *Naturalista*, 5, 9, 13, 17; *Navegação*, 5; *Negociação*, 10; *Negociar*, 10; *Neutralizar Veneno*, 13; *Noção do Clima*, 5; *Noção do Perigo*, 10; *Observação*, 5–7; *Obstáculos*, 7–8, 18–19; *Ocultamento*, 12; *Ocultismo*, 9; *Oratória*, 4; *Percepção do Corpo*, 9; *Percepção*, 5; *Perícia*, *Acrobacia*, 7, 8, 12, 19; *Adestramento de Animais*, 10, 12; *Alquimia*, 3, 9, 14, 19; *Armadilhas*, 5–8, 12–13, 19–20; *Armeiro*, 3, 14, 19; *Arremesso*, 8; *Arrombamento*, 8, 13; *Assuntos Atuais*, 4, 15, 17; *Atuação*, 4; *Boemia*, 4, 17; *Caminhada*, 5; *Camuflagem*, 5, 11; *Canto*, 4, 11–12; *Captação*, 3, 15; *Cartografia*, 6, 15; *Cativar*, 10; *Cavalgar*, 5; *Cirurgia*, 13; *Composição Musical*, 4, 15; *Comércio*, 4, 14–15; *Conhecimento Oculto*, 9–10, 14, 17; *Conhecimento das Ervas*, 3; *Connoisseur*, 14; *Contrabando*, 4; *Dança*, 4; *Despertar Emoção*, 10; *Detecção de Mentiras*, 10; *Diagnose*, 13; *Diplomacia*, 10; *Disfarce (Animais)*, 10; *Disfarce*, 10; *Dis-*
simulação, 10–11; *Entrada Forçada*, 8, 13; *Escalada*, 7–8; *Escrita*, 4, 15; *Esqui*, 5, 8; *Estratégia*, 11; *Exorcismo*, 9; *Falsificação de Dinheiro*, 4; *Falsificação*, 14; *Farmácia*, 13; *Fisiologia*, 10, 13; *Fuga*, 8; *Furtividade*, 7, 11, 20; *Golpe Debilitante*, 8; *Golpe Poderoso*, 8; *Habilidade com Nós*, 12; *Heráldica*, 9, 14; *Hipnotismo*, 10; *Influência Musical*, 10; *Instrumentos Musicais*, 4, 11; *Interrogatório*, 13; *Intimidação*, 12; *Jogatina*, 4; *Leitura Dinâmica*, 14; *Leitura Labial*, 7; *Levantamento*, 8; *Liderança*, 11; *Lábia*, 10, 14; *Manha*, 4, 15, 17; *Materiais Perigosos*, 9, 13, 19; *Medicina Alternativa*, 11, 13; *Mendicância*, 4; *Mímica/Pantomima*, 7, 10; *Missões*, 4, 17; *Monstros*, 9–10, 13, 18, 21–27; *Morcego imundo*, 23; *Movimentos característicos*, 27; *Natação*, 8; *Naturalista*, 5, 9, 13, 17; *Navegação*, 5; *Negociação*, 10; *Negociar*, 10; *Neutralizar Veneno*, 13; *Noção do Clima*, 5; *Noção do Perigo*, 10; *Observação*, 5–7; *Obstáculos*, 7–8, 18–19; *Ocultamento*, 12; *Ocultismo*, 9; *Oratória*, 4; *Percepção do Corpo*, 9; *Percepção*, 5; *Perícia*, *Acrobacia*, 7, 8, 12, 19; *Adestramento de Animais*, 10, 12; *Alquimia*, 3, 9, 14, 19; *Armadilhas*, 5–8, 12–13, 19–20; *Armeiro*, 3, 14, 19; *Arremesso*, 8; *Arrombamento*, 8, 13; *Assuntos Atuais*, 4, 15, 17; *Atuação*, 4; *Boemia*, 4, 17; *Caminhada*, 5; *Camuflagem*, 5, 11; *Canto*, 4, 11–12; *Captação*, 3, 15; *Cartografia*, 6, 15; *Cativar*, 10; *Cavalgar*, 5; *Cirurgia*, 13; *Composição Musical*, 4, 15; *Comércio*, 4, 14–15; *Conhecimento Oculto*, 9–10, 14, 17; *Conhecimento das Ervas*, 3; *Connoisseur*, 14; *Contrabando*, 4; *Dança*, 4; *Despertar Emoção*, 10; *Detecção de Mentiras*, 10; *Diagnose*, 13; *Diplomacia*, 10; *Disfarce (Animais)*, 10; *Disfarce*, 10; *Dis-*
simulação, 10–11; *Entrada Forçada*, 8, 13; *Escalada*, 7–8; *Escrita*, 4, 15; *Esqui*, 5, 8; *Estratégia*, 11; *Exorcismo*, 9; *Falsificação de Dinheiro*, 4; *Falsificação*, 14; *Farmácia*, 13; *Fisiologia*, 10, 13; *Fuga*, 8; *Furtividade*, 7, 11, 20; *Golpe Debilitante*, 8; *Golpe Poderoso*, 8; *Habilidade com Nós*, 12; *Heráldica*, 9, 14; *Hipnotismo*, 10; *Influência Musical*, 10; *Instrumentos Musicais*, 4, 11; *Interrogatório*, 13; *Intimidação*, 12; *Jogatina*, 4; *Leitura Dinâmica*, 14; *Leitura Labial*, 7; *Levantamento*, 8; *Liderança*, 11; *Lábia*, 10, 14; *Manha*, 4, 15, 17; *Materiais Perigosos*, 9, 13, 19; *Medicina Alternativa*, 11, 13; *Mendicância*, 4; *Mímica/Pantomima*, 7, 10; *Missões*, 4, 17; *Monstros*, 9–10, 13, 18, 21–27; *Morcego imundo*, 23; *Movimentos característicos*, 27; *Natação*, 8; *Naturalista*, 5, 9, 13, 17; *Navegação*, 5; *Negociação*, 10; *Negociar*, 10; *Neutralizar Veneno*, 13; *Noção do Clima*, 5; *Noção do Perigo*, 10; *Observação*, 5–7; *Obstáculos*, 7–8, 18–19; *Ocultamento*, 12; *Ocultismo*, 9; *Oratória*, 4; *Percepção do Corpo*, 9; *Percepção*, 5; *Perícia*, *Acrobacia*, 7, 8, 12, 19; *Adestramento de Animais*, 10, 12; *Alquimia*, 3, 9, 14, 19; *Armadilhas*, 5–8, 12–13, 19–20; *Armeiro*, 3, 14, 19; *Arremesso*, 8; *Arrombamento*, 8, 13; *Assuntos Atuais*, 4, 15, 17; *Atuação*, 4; *Boemia*, 4, 17; *Caminhada*, 5; *Camuflagem*, 5, 11; *Canto*, 4, 11–12; *Captação*, 3, 15; *Cartografia*, 6, 15; *Cativar*, 10; *Cavalgar*, 5; *Cirurgia*, 13; *Composição Musical*, 4, 15; *Comércio*, 4, 14–15; *Conhecimento Oculto*, 9–10, 14, 17; *Conhecimento das Ervas*, 3; *Connoisseur*, 14; *Contrabando*, 4; *Dança*, 4; *Despertar Emoção*, 10; *Detecção de Mentiras*, 10; *Diagnose*, 13; *Diplomacia*, 10; *Disfarce (Animais)*, 10; *Disfarce*, 10; *Dis-*
simulação, 10–11; *Entrada Forçada*, 8, 13; *Escalada*, 7–8; *Escrita*, 4, 15; *Esqui*, 5, 8; *Estratégia*, 11; *Exorcismo*, 9; *Falsificação de Dinheiro*, 4; *Falsificação*, 14; *Farmácia*, 13; *Fisiologia*, 10, 13; *Fuga*, 8; *Furtividade*, 7, 11, 20; *Golpe Debilitante*, 8; *Golpe Poderoso*, 8; *Habilidade com Nós*, 12; *Heráldica*, 9, 14; *Hipnotismo*, 10; *Influência Musical*, 10; *Instrumentos Musicais*, 4, 11; *Interrogatório*, 13; *Intimidação*, 12; *Jogatina*, 4; *Leitura Dinâmica*, 14; *Leitura Labial*, 7; *Levantamento*, 8; *Liderança*, 11; *Lábia*, 10, 14; *Manha*, 4, 15, 17; *Materiais Perigosos*, 9, 13, 19; *Medicina Alternativa*, 11, 13; *Mendicância*, 4; *Mímica/Pantomima*, 7, 10; *Missões*, 4, 17; *Monstros*, 9–10, 13, 18, 21–27; *Morcego imundo*, 23; *Movimentos característicos*, 27; *Natação*, 8; *Naturalista*, 5, 9, 13, 17; *Navegação*, 5; *Negociação*, 10; *Negociar*, 10; *Neutralizar Veneno*, 13; *Noção do Clima*, 5; *Noção do Perigo*, 10; *Observação*, 5–7; *Obstáculos*, 7–8, 18–19; *Ocultamento*, 12; *Ocultismo*, 9; *Oratória*, 4; *Percepção do Corpo*, 9; *Percepção*, 5; *Perícia*, *Acrobacia*, 7, 8, 12, 19; *Adestramento de Animais*, 10, 12; *Alquimia*, 3, 9, 14, 19; *Armadilhas*, 5–8, 12–13, 19–20; *Armeiro*, 3, 14, 19; *Arremesso*, 8; *Arrombamento*, 8, 13; *Assuntos Atuais*, 4, 15, 17; *Atuação*, 4; *Boemia*, 4, 17; *Caminhada*, 5; *Camuflagem*, 5, 11; *Canto*, 4, 11–12; *Captação*, 3, 15; *Cartografia*, 6, 15; *Cativar*, 10; *Cavalgar*, 5; *Cirurgia*, 13; *Composição Musical*, 4, 15; *Comércio*, 4, 14–15; *Conhecimento Oculto*, 9–10, 14, 17; *Conhecimento das Ervas*, 3; *Connoisseur*, 14; *Contrabando*, 4; *Dança*, 4; *Despertar Emoção*, 10; *Detecção de Mentiras*, 10; *Diagnose*, 13; *Diplomacia*, 10; *Disfarce (Animais)*, 10; *Disfarce*, 10; *Dis-*
simulação, 10–11; *Entrada Forçada*, 8, 13; *Escalada*, 7–8; *Escrita*, 4, 15; *Esqui*, 5, 8; *Estratégia*, 11; *Exorcismo*, 9; *Falsificação de Dinheiro*, 4; *Falsificação*, 14; *Farmácia*, 13; *Fisiologia*, 10, 13; *Fuga*, 8; *Furtividade*, 7, 11, 20; *Golpe Debilitante*, 8; *Golpe Poderoso*, 8; *Habilidade com Nós*, 12; *Heráldica*, 9, 14; *Hipnotismo*, 10; *Influência Musical*, 10; *Instrumentos Musicais*, 4, 11; *Interrogatório*, 13; *Intimidação*, 12; *Jogatina*, 4; *Leitura Dinâmica*, 14; *Leitura Labial*, 7; *Levantamento*, 8; *Liderança*, 11; *Lábia*, 10, 14; *Man*